Recensioni: God of War, Jade Empire, Tekken 5, Wipeout Pure, Brothers in Arms, MotoGP 4, Meteos, Electroplankton
Anteprime: Burnout Revenge, Hellgate: London, Homeland, Spartan: Total Warrior, Soul Calibur III, Stubbs the Zombie
Speciali: Hardware Overload, Made in Nintendo, Ci vuole una Fisica Bestiale, L'Eredità di Gauntlet, Cerchio perfetto?

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | PSP | DS | MOBILE GAMING

Videogiochi

Numero 013 ■ Maggio/giugno 2005 ■ €6.00

ALTERNATIVE TASCABILI

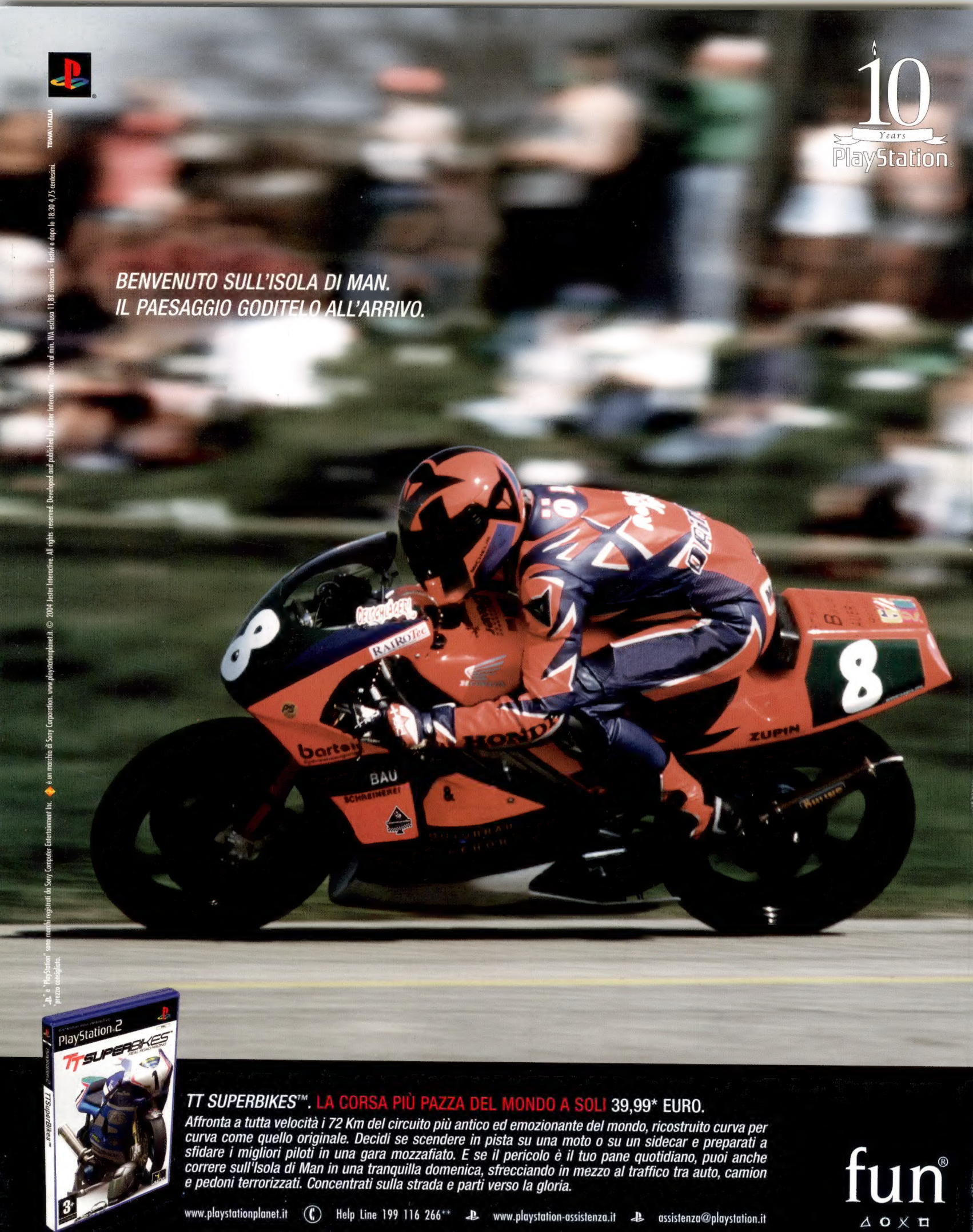
La nuova generazione del divertimento portatile

RIVOLUZIONE FISICA

Cosa cambierà davvero con i giochi di prossima generazione

MADE IN NINTENDO

Incontro con i geniali designer della serie Wario Ware



"PS" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. www.playstationplanet.it. © 2004 Jester Interactive. All rights reserved. Developed and published by Jester Interactive. *costo al min. IVA esclusa 11,88 centesimi - festivi e dopo le 18:30 4,75 centesimi. TIWA ITALIA
Prezzo consigliato.

TT SUPERBIKES™. LA CORSA PIÙ PAZZA DEL MONDO A SOLI 39,99* EURO.

Affronta a tutta velocità i 72 Km del circuito più antico ed emozionante del mondo, ricostruito curva per curva come quello originale. Decidi se scendere in pista su una moto o su un sidecar e preparati a sfidare i migliori piloti in una gara mozzafiato. E se il pericolo è il tuo pane quotidiano, puoi anche correre sull'Isola di Man in una tranquilla domenica, sfrecciando in mezzo al traffico tra auto, camion e pedoni terrorizzati. Concentrati sulla strada e parti verso la gloria.

www.playstationplanet.it Help Line 199 116 266** www.playstation-assistenza.it assistenza@playstation.it

fun®

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

Lo scorso numero di **Videogiochi** si è chiuso con il logo di PlayStation3 nella pagina che fa da teaser per il successivo. Ma come avrete già intuito, qualcosa è andato storto. Come già annunciato da Ken Kutaragi diversi mesi fa, la fine dell'anno fiscale 2004 avrebbe dovuto coincidere con una presentazione di PlayStation3. All'approssimarsi di quella data (31 marzo), **Videogiochi** è stata contattata dai responsabili di Sony Italia per organizzare la trasferta in quel di Tokyo. Tutto sembrava pronto, e allora ottimo, il prossimo numero sarà il numero "PS3". Ma a poche settimane dal previsto evento, quando **VG**012 era ormai nelle edicole, è saltato tutto. La presentazione della console è stata dapprima 'sostituita' da una più generica illustrazione delle tecnologia Cell a beneficio esclusivo della stampa generalista nipponica. Quindi è saltata anche quella. Morale: niente PS3.

Alla Game Developers Conference, intanto, J Allard descriveva la Xbox Guide e la filosofia di Microsoft in merito alla prossima generazione di console (pag. 004). Ma di quest'ultima non è stato reso noto nulla di particolarmente significativo. Almeno non ufficialmente. Nintendo ha stupito annunciando il prossimo esordio online con DS. Ma su Revolution neanche un accenno. E Sony? Sony si è limitata a confortare gli sviluppatori circa l'ambiente di sviluppo di PS3, apparentemente più duttile e amichevole di quanto si temesse.

Il risultato di tutto questo è che l'E3 sarà il momento della verità. Ci saranno tutti. Ma se da un lato ciò non sorprende, dall'altro stupisce il fatto che si punti verso Los Angeles senza avere neanche una vaga idea delle caratteristiche dei tre sistemi. Fino ad oggi, l'industria ha abituato ad un vero e proprio rituale, scandito dalla diffusione delle specifiche tecniche, dalla loro concretizzazione in tech demo e dall'esposizione della console in persona seguita dall'annuncio di prezzo e data di lancio. Be', con la nuova generazione di console si direbbe che questa consuetudine sia ormai stata accantonata.

È forse un indizio della maturità dell'industria? Del resto che senso ha rendere pubbliche le specifiche tecniche quando solo una minima parte della popolazione che videogioca può comprenderle (soprattutto adesso che le architetture sono così complesse da rendere impossibile riassumerne il potenziale col bittaggio della CPU)? Che senso ha mostrare tech demo la cui scarsa rappresentatività del 'gioco vero e proprio' è cosa nota? Che senso ha svelare le proprie carte in largo anticipo quando a beneficiarne è soprattutto la concorrenza? Ormai, nessuno.

Come ha dimostrato la presentazione del DS l'anno scorso, rivelare tutto a pochi mesi dalla commercializzazione produce tanto hype quanto un anno di costosa attività del reparto marketing. E non c'è dubbio che l'eco della prevista presentazione di Xbox 360 in anteprima su MTV il prossimo 12 maggio (13 in Italia) riecheggerà fino al giorno di lancio del sistema.

Alla luce di tutto questo, il dietro-front di Sony assume quindi tutto un altro sapore. La sorpresa è nell'aria, e il prossimo E3 potrebbe essere il migliore di sempre.

Speciali

068

052

052 Hardware Overload
Cinque case si danno battaglia per la conquista del redditizio mercato del divertimento elettronico portatile. Ma quali sono i pro e contro per consumatori e sviluppatori?

060 Made in Nintendo
Visita al quartier generale di Nintendo per un incontro con i geniali (e folli) designer della serie *Wario Ware*

068 L'Eredità di Gauntlet
Con *Seven Shadows* John Romero torna sotto i riflettori con un nuovo episodio di una serie mai dimenticata

074 Ci vuole una fisica bestiale
La fisica diventerà più importante della grafica nella prossima generazione. **Videogiochi** sul perché e sul come...

080 Romance of a game kingdom
Da *Nobunaga's Ambition* a *Kessen III*, la storia della produzione Koei è la storia del Giappone. Ma qual è il suo futuro?

086 Cerchio perfetto?
Adrian Smith e soci parlano della separazione da Core, del loro prossimo progetto per Capcom e della loro nuova vita

060

074

080

086

Future Media Italy è parte di Future plc.

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman

Telefono +44 (0)1225 442244
www.futureplc.com

Il meglio per i videogiocatori

Bath - London - Milan - New York
Paris - San Diego - San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Roberto Magistretti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Marko Radakovic, Maja Radulovic, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Raffaello Rusconi, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 6,00 + euro 4,00 di spese sped.
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Enrica Tarenzi, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futureitaly.it

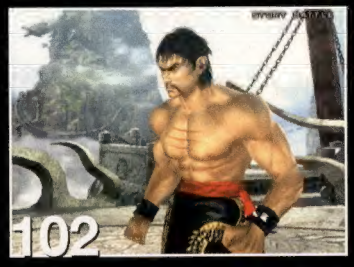
Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

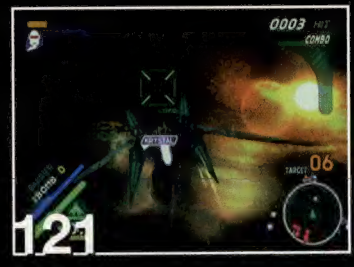
Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futureitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola, Maurizio Giraud direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Federica Rossi, Elena Romanato produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited.

Tutti i diritti di riproduzione sono





sommario maggio giugno

il numero portatile

Anteprime

030 Burnout Revenge (PS2, Xbox)
032 Hellgate: London (PC)
034 Homeland (GC)
036 Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox, GC)
038 Cold Winter (PS2)
040 Conker Live and Reloaded (Xbox)
042 Namco X Capcom (PS2)
043 Soul Calibur III (PS2)
044 Nintendogs (NDS)
045 Mario Kart Arcade Grand Prix (Coin-op)
046 Ibara (Coin-op)
048 Stubbs The Zombie (PC, Xbox)
049 Sniper Elite (PC, PS2, Xbox)
050 Pursuit Force (PSP, PS2)
051 Kenka Bancho (PS2)
051 Sengoku Basara (PS2)

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Game Developers Conference in alta definizione
018 **Outer Worlds**
PSP chiccosissime, Pepsi Games e Doom PC
022 **Mattscape**
Analisi strutturalista della Game Developers Conference
023 **Mightier than the Sword**
Che storia!
024 **Mr Byte**
Un rivoluzionario in casa Sony
025 **Biffovision**
Mazzate portatili
026 **The Guest**
War games
132 **Chronicles**
Tekken: la rivoluzione in quattro tasti
134 **Flash Gaming**
Per i malati di labirintite
136 **La Storia di...**
Un classico di Jeff Minter, *Tempest 2000*
140 **Forum**
L'opinione dei lettori
144 **Sul prossimo numero**
Los Angeles is burning

Recensioni

098 God of War (PS2)
100 Jade Empire (Xbox)
102 Tekken 5 (PS2)
104 Wipeout Pure (PSP)
106 Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PC, PS2, Xbox)
108 TT Superbikes (PS2)
109 MotoGP 4 (PS2)
110 Enthusia Professional Racing (PS2)
111 Midnight Club 3: DUB Edition (PS2, Xbox)
112 Fight Night Round 2 (PS2, Xbox, GC)
113 FIFA Street (PS2, Xbox, GC)
114 Touch! Kirby (NDS)
115 Meteos (NDS)
116 Pac Pix (NDS)
117 Electroplankton (NDS)
118 Phantom Dust (Xbox)
119 Lego Star Wars (PC, PS2, Xbox, GC)
120 Retro Atari Classics (NDS)
121 Star Fox Assault (GC)
122 Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (Xbox)
123 Area 51 (PC, PS2, Xbox)
124 Kessen 3 (PS2)
125 Untold Legends (PSP)
126 Musashi Samurai Legends (PS2)
127 La Pucelle Tactics (PS2)
128 Close Combat: First to Fight (PC, Xbox)
129 Freedom Force vs 3rd Reich (PC)
130 Stolen (PC, PS2, Xbox)
131 Red Ninja: End of Honour (PS2, Xbox)

riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futureitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA
Aderente al Sistema Confindustriale

prima pagina

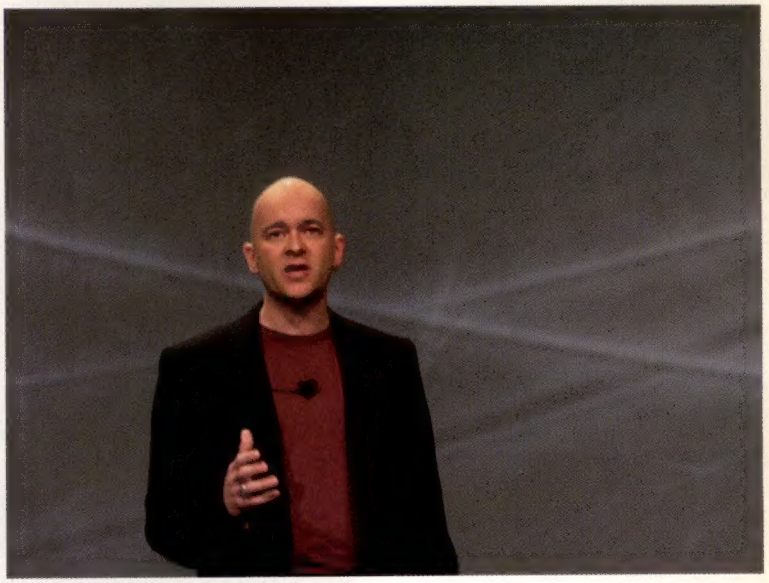
le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

GDC 2005: nasce l'era dell'alta definizione

J Allard approfitta della Game Developers Conference per delineare i piani di Microsoft per la prossima generazione

Se l'E3 è dove l'industria del videogioco ruggisce, la Game Developers Conference è dove l'industria del videogioco pensa. Al di là di lezioni dal titolo 'Why You Should Have Paid Attention In Multivariable Calculus and Efficient Proximity Mapping In Highly Dynamic Environments', la GDC è il luogo in cui i creatori di videogiochi hanno l'opportunità di ascoltare Peter Molyneux mentre racconta di ciò che ha imparato lavorando su *Fable*, o Greg Zeschuk mentre illustra il particolare approccio alla narrazione di Bioware. La GDC è anche il luogo in cui i pezzi grossi dell'industria salgono sul palco per proporre le loro visioni sul futuro, per diffondere il messaggio con cui sperano di guadagnare la fedeltà dei team di sviluppo, sfruttando al tempo stesso l'esercito di media internazionali che puntualmente accorre alla GDC nella speranza di ottenere indiscrete e inattese esclusive.

È indubbiamente in seno a quest'ultima categoria di visitatori che il discorso di **J Allard** ha ottenuto la maggiore risonanza. All'arrivo, i convenuti sono stati forniti di una misteriosa targhetta colorata il cui significato è rimasto oscuro fino al termine della presentazione, quando Allard ha annunciato che tutti i presenti la cui targhetta era dello stesso colore della vettura che avrebbe vinto un'imminente gara fra le IA di *Forza Motorsport* si sarebbero portati a casa uno dei mille HDTV da 23 pollici gentilmente offerti da Microsoft e Samsung. Si è trattato di un colpo di scena elettrizzante (applaudito da coloro che possedevano la targhetta del colore vincente e deriso da tutti gli altri), ma in un certo senso controproducente dal momento che lo schiamazzo prodotto dalla inattesa donazione ha finito per oscurare i punti sollevati da Allard nel corso del suo intervento. Fra questi, l'idea che l'era dell'alta definizione sta per arrivare (insieme ai nuovi standard che pretenderà in termini di elaborazione grafica e ambizione artistica) è stata senz'altro quello centrale. Ciononostante, Allard ha enfatizzato la posizione di Microsoft come costruttore meglio preparato a sostenere gli sviluppatori mentre innalzano i livelli produttivi per soddisfare il potenziale tecnologico della prossima generazione, e a tal proposito ha annunciato l'XNA Studio (previsto per il 2006), un'applicazione basata su Windows concepita per estendere i benefici dell'ambiente di sviluppo XNA a tutti i livelli del processo produttivo. Poco è stato ufficialmente annunciato sull'hardware di Xbox 360, al di là della promessa che la sua architettura multicore sarà in grado di produrre "un teraflop di performance computazionale" e che svilupparci sarà un processo familiare per chiunque abbia lavorato sul modello attuale. Con 3.000 kit di sviluppo già distribuiti, gli sviluppatori di tutto il mondo si stanno già facendo un'idea della bontà dell'iniziativa Microsoft. Al di là della facilità dello sviluppo software e della potenza dell'hardware, Allard ha inoltre focalizzato l'attenzione su un aspetto della progettazione hardware la cui importanza è stata riconosciuta da Sony e Nintendo solo di recente: i servizi. Allard ha svelato la cosiddetta Xbox



Il successore di Xbox (persuadetevi che 'Xbox 360' sia ancora il nome provvisorio per non rovinarvi la suspense) è ad uno stadio sorprendentemente avanzato dello sviluppo, il che ha permesso a J Allard di parlarne con carisma e convinzione durante il suo intervento alla Game Developers Conference. Ma per vederne i primi giochi ci sarà da attendere... un paio di settimane al massimo

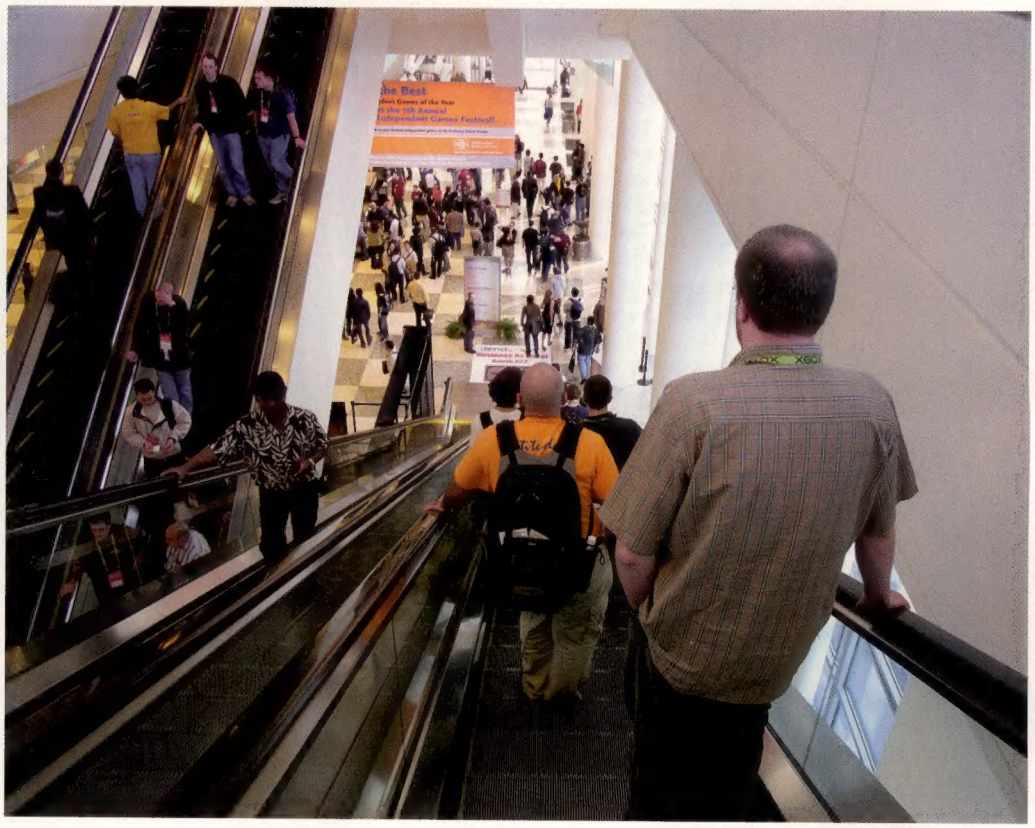
> "La Game Developers Conference è anche il luogo in cui i pezzi grossi dell'industria salgono sul palco per diffondere il messaggio con cui sperano di guadagnare la fedeltà dei team di sviluppo"

Rumori a 360 gradi

Nell'imminenza di annunci ufficiali (il primo dei quali, sorprendentemente, è previsto per Venerdì 13 maggio alle ore 23:30 su MTV Italia), fra i corridoi dell'industria riecheggiano alcuni dettagli relativi alla prossima console Microsoft. Qui di seguito è riportato un breve elenco dei più attendibili.

- Nome: Xbox 360
- Colore: Bianco
- Design: 'Concavo'
- CPU: 3 PowerPC a 3GHz in parallelo
- GPU: 500MHz ATI
- RAM: 512MB
- Controller: Wireless (quattro dorsali, due analogici e due digitali)
- Supporto: DVD/CD
- Memoria rimuovibile: Memory Card da 64MB/disco rigido esterno
- Output video standard: 1280x720 (widescreen, alta definizione)
- Periferiche: videocamera opzionale
- Finestra di lancio: Ottobre/novembre
- Prezzo: 249$/299$

Il trasloco della GDC da San Diego a San Francisco ha sortito reazioni diverse, fra chi ha gioito del fatto che le stanze piccole fossero più grandi e chi si è lamentato del fatto che le stanze grandi fossero più piccole. Comunque il tempo non era male



Sviluppo orientale

Malgrado lo scarsissimo risultato ottenuto in Giappone con Xbox, Microsoft non sembra affatto intenzionata a gettare la spugna. Nell'arco di tre annunci diffusi a pochi giorni di distanza l'uno d'altro, la società di Redmond ha ammutolito chi paventa per Xbox 360 la medesima sorte del sistema che l'ha preceduto in terra d'Oriente. Sebbene le conseguenze siano tutte da verificare in termini commerciali, la notizia che Mistwalker, la nuova società fondata da Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*) sta sviluppando due RPG in esclusiva per il nuovo sistema Microsoft, e che analoghi accordi interessano la Q Entertainment di Tetsuya Mizuguchi (*Rez*, *Lumines*) e la Game Republic di Yoshiki Okamoto (*Resident Evil*, *Genji*), ha evidenziato la rinnovata aggressività con cui Microsoft si appresta a compiere il grande salto generazionale. Aspettatevi ulteriori annunci 'a tema' in concomitanza dell'E3.

Guide, un'interfaccia grafica scrupolosamente neutrale concepita per unificare tutta l'esperienza di gioco dell'utente Xbox 360 in poche schermate chiave. Prendendo spunto da MSN Messenger, il proprio profilo ha spazio per una foto e per l'indirizzo fisico, e riporta un elenco dettagliato dei traguardi ottenuti tanto online quanto offline assieme ad un 'punteggio' complessivo, agevolando quindi l'incontro fra giocatori di pari livello.

La reazione del pubblico all'Xbox Guide è stata mista. Alcuni hanno trovato l'interfaccia troppo blanda e poco 'giocosa', mentre altri non vedono di buon occhio l'enfasi risposta su quel genere di competitività hardcore che ha conferito all'online gaming la connotazione ostile che in tanti trovano scoraggiante. Ciononostante, sebbene esista certamente una tensione fra la neutralità della presentazione e gli aspetti spudoratamente hardcore delle funzionalità, non v'è dubbio che l'Xbox Guide prometta di modificare radicalmente il modo in cui gli utenti interagiscono con la loro macchina da gioco. La prossima generazione di Xbox non sarà un dispositivo trasparente che si 'trasforma' in una 'piattaforma *Halo*' o una 'piattaforma *Burnout 3*' in base al disco che custodisce. Piuttosto avrà un carattere e una funzionalità propri che influenzeranno in maniera pervasiva i giochi che andrà ad ospitare.

Elemento chiave da questo punto di vista è il sistema di micropagamenti supportato dall'infrastruttura online. Gli utenti Xbox 360 potranno non solo comprare contenuti direttamente dalle software house, ma anche fra di loro grazie alla possibilità di mettere in vendita il materiale prodotto (ad esempio vetture o personaggi customizzati), sebbene a cifre irrisorie.

> "Allard ha inoltre focalizzato l'attenzione su un aspetto della progettazione hardware la cui importanza è stata riconosciuta da Sony e Nintendo solo di recente: i servizi"

Più in generale, la presentazione di Allard ha sollevato alcuni dubbi circa le potenzialità di successo di Microsoft nel conquistare i favori di un più ampio spettro di giocatori. Dal momento che Xbox è tutt'ora percepita come una piattaforma hardcore, diversi sviluppatori temono che puntando sulla tecnologia ad alta definizione e sui servizi online, Microsoft si stia muovendo in anticipo rispetto al mercato. Non v'è dubbio che arriverà il tempo in cui tutti gli utenti giocheranno online (che se ne rendano conto o meno) e l'HD sarà uno standard (almeno negli Stati Uniti). Ma resta da vedere se quel tempo coinciderà con il ciclo vitale della prossima console Microsoft.

L'intervento di Satoru Iwata non poteva essere più diverso. L'attuale presidente di Nintendo ha esordito enfatizzando quanto egli abbia in comune con gli sviluppatori raccontando di aneddoti sul periodo in cui lavorava in HAL come game designer (le tirate notturne per terminare progetti in tempo e la sua adozione della dieta universale a base di pizza di ogni sviluppatore). Ed è una testimonianza del suo carisma (così

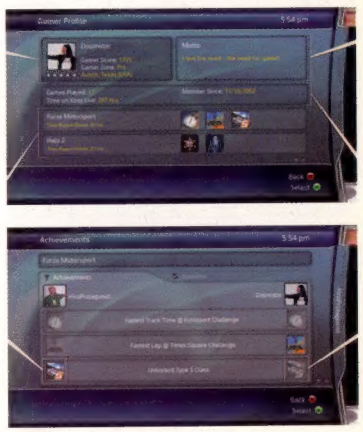
come di una sua superiore padronanza dell'inglese) il fatto che gli sviluppatori in sala non si siano suicidati in massa, dal momento che per molti di loro i racconti di Iwata, piuttosto che stimolare sentimenti nostalgici, rispecchiavano l'attuale condizione lavorativa.

Iwata ha poi proseguito discutendo su ciò che è cambiato in questa industria e su ciò che è rimasto lo stesso. Le sue considerazioni sono quindi sfociate in quella stessa constatazione che strilla ormai da tempo: sebbene l'industria stia crescendo e i videogiochi stiano diventando più elaborati, la reale portata dell'offerta si sta restringendo. Citando i crescenti costi di sviluppo e il conseguente irrigidimento dei publisher, Iwata ha fatto notare che l'industria "sta spendendo più tempo e denaro per inseguire sempre gli stessi giocatori", per poi domandare: "chi stiamo lasciando indietro? Non stiamo forse creando giochi solo per noi stessi?". Nel sostenere che i designer debbano raccogliere la sfida di creare giochi che loro, per primi, non giocherebbero, Iwata ha puntando il dito sulla line-up di DS per dimostrare che è possibile coniugare innovazione e tradizione, citando da un lato il ruolo dell'interfaccia come catalizzatore di nuova utenza, e dall'altro l'importanza di titoli come *Metroid Hunters* per mantenere buoni rapporti con i giocatori esperti.

Quindi, quasi contraddicendo la sua convinzione che i giochi debbano offrire esperienze costruite attorno al pubblico di riferimento, ha rivelato il pezzo da novanta, il gioco che dovrebbe "piacere a tutti i giocatori, proprio come ogni versione precedente": *Legend of Zelda* per GameCube. A giudicare dal filmato, si direbbe che la nuova avventura di Link conservi nel proprio DNA il gameplay classico dei suoi predecessori più di quanto si fosse inteso osservando il 'belligerante' trailer dell'E3 2004.

Dopo una sessione multiplayer con otto partecipanti a *Mario Kart DS* (un altro di quei franchise 'per tutti i gusti'), Iwata ha sorpreso i presenti con la promessa che il DS si affaccerà presto sulla grande rete attraverso un servizio WiFi facile da usare e, sorprendentemente, gratuito. È stato un momento bizzarro, vedere il presidente di Nintendo sostenere il gioco online, ma anche ispiratore di interessanti interrogativi. La riluttanza di Nintendo ad impegnarsi sul fronte dell'online gaming è sempre dipesa (sostiene la società) dalla convinzione che la domanda non fosse abbastanza grande da giustificare il necessario sforzo economico. Solo il tempo saprà chiarire se la decisione di portare il DS online indichi che la casa di Kyoto abbia finalmente compreso la necessità di raggiungere le altre case costruttrici o se la società ha avuto ragione di aspettare per un sistema, un pubblico e un'infrastruttura che le permettessero di proporre i servizi adatti alla peculiare esperienza di gioco offerta dalla sua produzione.

Il concetto di 'Nintendo-ness' è stato al centro dell'ultima parte dell'intervento di Iwata. Anche fra un pubblico di addetti ai lavori, si respira un sentimento di scetticismo e confusione in merito al DS e alla sua capacità di offrire quelle nuove esperienze di gioco e quel nuovo mercato su cui Iwata insiste così tanto. La risposta è giunta nella forma di *Nintendogs* (p. 045) e *Electroplankton* (p. 117). Il primo ha riscosso subito un enorme successo, sollevando moti di stupore e ammirazione. L'esperienza musicale *Electroplankton* è stata invece accolta in maniera meno entusiastica, nonostante una valida dimostrazione da parte di Bill Trinen (responsabile della localazzioone presso NoA).



Le schermate dell'Xbox Guide appaiono eleganti, moderne e leggermente meno 'di nicchia' rispetto alla verde proposta dell'attuale Xbox. Tutti i giochi proporranno esattamente questa iconografia e condivideranno le stesse funzioni a cui dà accesso, tra cui la personalizzazione del soundtrack

Il prescelto

Nel corso di una lunga cerimonia che ha visto i presenti lottare strenuamente contro la noia, *Half-Life 2* è stato premiato con la Game Developers Choice Award in qualità di miglior gioco dell'anno. Il premio per le arti visive è andato a *World of WarCraft* mentre *Katamari Damacy* si è aggiudicato quelli per il Game Design e per l'innovazione. Eugene Jarvis è stato altresì premiato per una vita di successi nell'industria videoludica. L'elenco completo è consultabile sul sito www.igda.org.

Sembra che finché Nintendo non dimostrerà l'esistenza di un mercato per questo genere di giocattoli interattivi, la gran parte della comunità di sviluppatori preferisca non esprimere giudizi.

Il clima dell'intervento di Sony alla GDC è stato meno 'idealistico' e certamente più tecnico rispetto a quelli di Microsoft e Nintendo. Il discorso tenuto dal Manager of Developer Relations di SCEA, **Mark DeLoura**, pur non rivelando nulla sulle caratteristiche hardware di PS3, ha rassicurato gli sviluppatori circa il livello di esperienza richiesto per lavorarci. "Il Cell è un pezzo di ingegneria complicato", ha esordito sbiancando i volti dei presenti, "ma faremo tutto il possibile per rendervi la vita più facile. Non vogliamo che impariate una nuova API [Application Programming Interface] ogni volta che tiriamo fuori un nuovo chip".

A giudicare dalla confidenza con cui DeLoura ha trattato la questione, si direbbe che la collaborazione di Sony con IBM (per la CPU) e Nvidia (per la GPU) vada ben al di là della semplice progettazione dei chip. Tool familiari come una variazione delle librerie OpenGL (ottimizzata con l'ausilio del Khronos Group per la gestione di modelli interattivi) e linguaggi di programmazione come il Cg (elaborato da Nvidia per realizzare effetti grafici di alto livello) e i tradizionali C e C++ (con cui domare gli otto "Synergistic Processing Elements" costitutivi dell'intimidatoria struttura multicore orbitante attorno al PowerPC del Cell), faranno parte del kit di sviluppo assieme al cosiddetto 'Collada', un nuovo dialetto informatico basato sull'XML (eXtensible Markup Language). Realizzato da Sony insieme ai maggiori sviluppatori del settore, il Collada si propone come uno standard grafico teso ad agevolare l'interscambio di contenuti fra giochi diversi. Grazie al Collada, con un semplice processo di conversione il pubblico di uno stadio calcistico può diventare spettatore di un incontro di boxe o l'auto di un gioco di guida finire in un RPG. "I venditori di tool stanno lavorando con noi per creare algoritmi di importazione e di esportazione", ha dichiarato DeLoura. "Il loro compito è assicurare che il vostro materiale arrivi intatto a destinazione".

La reazione dei presenti al discorso di DeLoura è stata altamente positiva. Memori delle pene patite su PlayStation2, l'implicita ammissione di colpa espressa da Sony è stata interpretata come un segnale d'addolcimento da parte di un padre troppo severo. Ciononostante **Dominic Mallinson**, Reseach Director di SCEA, ha escluso la possibilità di organizzare droga-party notturni o di rientrare a casa dopo la mezzanotte. Secondo Mallinson, la programmazione del Cell richiederà un approccio analogo alla stesura di uno spartito musicale per un orchestra di nove elementi. Sebbene un apposito sistema operativo provvederà a gestire il traffico dati, sarà compito degli sviluppatori 'spezzettare' i vari processi da dare in pasto agli SPE. "Voi, gli sviluppatori, siete i compositori", ha dichiarato Mallinson. "Spetta a voi assegnare gli incarichi al fine di ottenere la migliore esecuzione possibile".

L'aspetto più importante di queste presentazioni era che si trattava solo di tre delle dozzine di sessioni proposte alla GDC, e per molti partecipanti non erano neanche le più importanti. Le sedute che hanno avuto maggiore impatto sono state probabilmente quelle con Will Wright (il quale ha rivelato il suo ultimo progetto, *Spore*. Vedi box omonimo) e con Keita Takahashi di Namco (che ha illustrato la genesi di *Katamari Damacy*). Ma sono stati gli altri 'big hit' della conferenza a riflettere l'umore della comunità degli sviluppatori. Il titolo più adorato dai visitatori è stato *Rag Doll Kung Fu*, uno splendido quanto innovativo fighting game realizzato nel tempo libero da Mark Healey, un artista di Lionhead. Già descritto nella rubrica Outer Worlds qualche numero fa, *Rag Doll Kung Fu* ha confortato la comunità proprio per la sua natura di progetto innovativo ed ambizioso elaborato da una sola persona malgrado il soffocante regime lavorativo a cui costringe la moderna industria del videogioco.

Nonostante le vibrazioni positive sollevate dai titoli sperimentali, il più grande applauso dell'evento è esploso all'indirizzo di **Greg Costikyan** quando, durante il suo intervento nel corso della ses-

sione intitolata 'Burning Down the House: Developers' Rant', si è alzato di fronte alla platea dichiarando: "Amici miei, siamo fottuti". Riflessioni sullo sfruttamento lavorativo, sul datato modello economico dell'industria, sulla morte della creatività e sul perché le cose andranno ancora peggio, sono state esposte con toni rivoluzionari istigatori alla sommossa da gente come **Warren Spector** ("Al giorno d'oggi è Wal-Mart a guidare le politiche produttive. [...] Abbiamo bisogno di forme di distribuzione alternative"), **Brenda Laurel** ("Abbiamo bisogno di eroi, ma che genere di eroi stiamo creando?") e **Chris Hecker** ("Sto per infrangere una tonnellata di NDA, ma tanto non li ho mai firmati. [...] La CPU a 2GHz+ di Xenon farà girare il vostro codice tanto lentamente, o più lentamente, della CPU a 733MHz di Xbox. La PlayStation3 sarà ancora peggio. Che schifo"). Avrebbe dovuto essere il momento più deprimente del GDC, ma una così sfacciata condanna dei problemi che preoccupano gli sviluppatori ha di fatto avuto un effetto catartico sui convenuti. Un momento decisamente lontano dallo show con ricchi premi tenuto da Microsoft. Per alcuni, la GDC ha perso la sua strada. Incredibilmente costosa per coloro che intendono accedervi pagando di tasca propria (il costo per i pass a tutti gli eventi ammonta ad un totale di 1.975 dollari), non è più un evento in cui si viene per parlare. NDA sempre più intransigenti soffocano sessioni potenzialmente illuminanti. Le software house di ogni livello stringono sempre più saldamente le loro carte al petto per paura che un'idea copiata mandi in fumo investimenti di decine di migliaia di dollari. Il focus si sta inesorabilmente spostando sugli accordi d'affari: sempre più persone partecipano all'evento non per ascoltare le conferenze, ma per approfittare della massa di gente dell'industria migrata in loco per siglare intese o assistere a presentazioni private in distanti stanze di hotel. Ma per molti, non c'è nulla come la GDC. Esaltante e stimolante, è una delle poche occasioni che ha l'industria per riunirsi in un evento che non riguarda la promozione di prodotti. Come tale, pertanto, è immensamente preziosa.

> "Memori delle pene patite, l'implicita ammissione di colpa espressa da Sony è stata interpretata come un segnale d'addolcimento da parte di un padre troppo severo"

Spore

Con una presentazione a sorpresa tenuta nel corso della Game Developers Conference, il geniale game designer nonché autore di *The Sims* **Will Wright** ha svelato il suo prossimo progetto, *Spore*. Sebbene il titolo rimandi a qualcosa di minuscolo, il gioco è di fatto qualcosa di enorme. Immaginate *Pac-Man*, *Diablo*, *Sim City* e *Civilization* messi insieme. In *Spore* si parte dall'infinitamente piccolo per arrivare all'infinitamente grande, con il giocatore che da microbo galleggiante in un ambiente 2D (da cui il riferimento a *Pac-Man*) evolve in una razza senziente esploratrice di una galassia 3D, passando per forme di vita intermedie come creature marine e terrestri in lotta per la sopravivenza (*Diablo*), costruttrici di palazzi (*Sim City*) e guerrafondaie (*Civilization*). Ma non crediate che si tratti di un 'semplice' melange di generi. La maggior parte di *Spore* è generata in maniera procedurale: le creature, le città che costruiscono, le loro armi, i loro veicoli ed anche il terraforming di pianeti distanti. Wright lo definisce un "amplificatore della creatività". Le scelte compiute dal giocatore quando si evolve da una creatura all'altra corrispondono a circa 1K di informazioni, ma Wright stima che nel generare algoritmicamente una creatura da quel seme di 1K, *Spore* produca 5MB di dati. Wright ha reclutato hacker e programmatori dalla demo scene (gente abituata a lavorare sul codice piuttosto che sulla grafica) per scrivere le routine del gioco. Un flessibile sistema di manipolazione trasforma i giocatori in artisti e designer: aggiungete un braccio spropositatamente lungo ad una bestia e il gioco provvederà a determinare come dovrebbe apparire e come dovrebbe camminare. E non è tutto. I giocatori potranno scambiarsi su internet i dati altamente compressi rappresentativi di creature, città o addirittura pianeti, influenzando così i rispettivi universi e producendo più varietà contenutistica di quanta Maxis potrebbe mai offrire. *Spore* è un coraggioso tentativo di massificare la cultura del mod rendendo il processo di creazione e distribuzione online praticamente invisibile per l'utente. A questo stadio dello sviluppo, *Spore* sembra una dei titoli più ambizioni mai concepiti. Wright ha inoltre condiviso con i suoi colleghi sviluppatori la speranza che un passaggio verso la generazione procedurale dei contenuti possa offrire un'alternativa economica alle pesanti produzioni di blockbuster. Nell'invitare altri sviluppatori a rivedere vecchie, ambiziose idee, Wright ha ammesso: "Il più grande ostacolo che ho dovuto affrontare è stato credere che avremmo potuto realizzare questo gioco. La mia immaginazione era il collo di bottiglia".

Il Maestro disse:
renderanno
Il destino dell'Impero di Giada è nelle mani di
arti con più di 20 stili di combattimento. Affronta
e soprannaturale. E quando il tuo viaggio sarà divenuto
XBOX
JADE EMPIRE
16+
Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2005 BioWare Corp. Tutti i diritti riservati. BioWare Corp., il logo BioWare Corp., BioWare e il logo BioWare, Jade Empire, e The Jade Empire Engine sono marchi depositati o registrati di BioWare Corp. negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. Portions © 2003 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Xbox e i loghi Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni.

le tue capacità ti
immortale.

chi saprà essere un vero Maestro. Perfeziona le tue
un mondo magico in cui non vi sono confini tra naturale
leggenda, supererai la prova finale della tua abilità.

jadeempire.xbox.com

Microsoft game studios

BIOWARE™

XBOX

it's good to play together

Orrore e sentimento

Con Mikami ormai lanciato nella scia romeriana dell'horror game d'azione, Videogiochi si rivolge al creatore di *Silent Hill* cercando conforto nelle tenebre

Come i suoi mostri, **Keiichiro Toyama** è praticamente invisibile. Pur avendo ideato *Silent Hill* e ridefinito il genere con *Forbidden Siren*, la comunità lo conosce appena, la sua voce distante come un'interferenza radiofonica. **Videogiochi** tende l'orecchio verso l'angolo più buio di SCEI per ascoltare il canto della sirena.

Nonostante il successo del primo *Silent Hill*, lo sviluppo dei successivi non ha visto la sua collaborazione, e dopo circa cinque anni di silenzio è riapparso in Sony, alle prese con *Siren*. Per quale motivo ha lasciato Konami per entrare in Sony?
SCEI offre l'ambiente migliore in cui creare giochi innovativi. È per questo motivo che mi ci sono trasferito.

La sua seppur breve carriera di game designer annovera due titoli originali. Il suo desiderio di perseguire l'originalità ha mai creato attriti fra lei e le società per cui ha lavorato?
Silent Hill è stato il mio primo titolo come director. Per questo motivo, e anche perché il team era piccolo, Konami non mi ha posto sotto troppa pressione. Dal momento che SCEI incoraggia i game designer ad avere idee originali non c'è stato mai alcun attrito. Abbiamo dovuto fare attenzione al rating di *Siren*. Dato che Sony produce anche l'hardware, dovevamo fare in modo di ottenere un rating appropriato, pertanto abbiamo tenuto un sacco di riunioni finché non ci siamo accordati sulle necessarie modifiche.

> "Nel periodo di pianificazione immaginavo *Siren* come una matassa di fili da sbrogliare. All'inizio sembra molto complicato e difficile, ma sciogliendo un nodo dopo l'altro tutto diventa più semplice"

Piuttosto che impiegare milioni di poligoni, *Siren* si limitava ad applicare i volti digitalizzati dei suoi attori sui rispettivi modelli. Una soluzione 'economica', ma altamente efficace

Durante il suo lavoro su *Silent Hill*, le sue principali fonti di ispirazione erano film e racconti. A differenza del titolo Konami, però, *Siren* vanta una struttura decisamente più complessa rispetto a quella di un film o di un racconto. Cosa l'ha ispirata stavolta?
Questa volta mi sono ispirato ai film e ai racconti in stile giapponese. Le storie intrecciate provengono dai racconti J-horror e le ambientazioni dai fumetti J-horror. È stato 'Ju-on' (aka 'The Grudge') a darmi l'idea di intrecciare le linee temporali nella storia di *Siren*.

Mentre pensava a *Siren*, alla sua inusuale struttura narrativa, alla sua sincopata linea temporale, al sight-jacking, ai vari personaggi, non ha mai avuto il timore che la presenza di così tante idee nuove in un solo gioco avrebbe confuso gli utenti?
Ho cercato di creare un sistema che permettesse all'utente di raccogliere facilmente le informazioni necessarie. Per esempio, il Link Navigator indica qual è il prossimo episodio da giocare. Inoltre, abbiamo intenzionalmente eliminato il trasporto di proiettili o item curativi perché distraggono dal gameplay. Nel periodo di pianificazione immaginavo *Siren* come una matassa di fili da sbrogliare. All'inizio sembra molto complicato e difficile, ma sciogliendo un nodo dopo l'altro tutto diventa più semplice e chiaro. La mia unica preoccupazione era che il giocatore non si sentisse coinvolto dalla storia per via del fatto che passasse da un personaggio all'altro in continuazione. È stata una scommessa rischiosa, ma è andata bene.

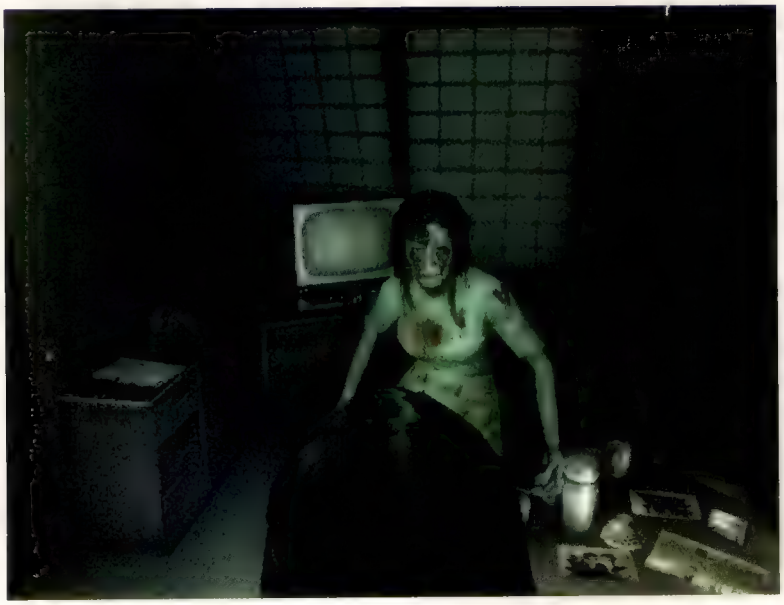
***Forbidden Siren* proponeva diversi personaggi, ciascuno con specifiche abilità in qualche modo influenti sul senso di paura sollevato dai rispettivi episodi. La piccola Harumi Yomoda, ad esempio, proponeva un'esperienza alquanto diversa rispetto al vecchio Akira Shimura. Perché questa diversificazione?**
Il tema portante di *Siren* è l'orrore in storie intrecciate. Ogni personaggio affronta pericoli diversi, ma nello stesso identico villaggio. Abbiamo voluto mostrare le loro azioni e le loro conseguenze. Abbiamo inoltre voluto rompere con quella tendenza che vede gli horror game diventare più facili verso la fine per via del fatto che il giocatore dispone di armi più potenti.

Com'è nata l'idea di intendere il sito ufficiale di *Siren* come 'complemento' del gioco vero e proprio? L'obiettivo era di dare un'impressione di maggiore autenticità?
Era un bonus speciale per i fan dell'horror. Abbiamo cercato di rendere la storia più credibile usando il sito web. È la stessa tecnica usata con 'The Blair Witch Project', ed ha avuto un buon riscontro fra i giocatori. Il sito ufficiale di *Siren* è stato creato da SCEE, la quale condivide il nostro medesimo entusiasmo creativo.

Il sight-jacking è stata una trovata geniale sotto molti punti di vista, non ultimo quello sonoro. Il rantolo dello shibito era al tempo stesso terrorizzante ed informativo (dal momento che permetteva di capirne lo 'stato d'animo' semplicemente ascoltandone il respiro). Quanto è importante il sonoro nelle avventure horror?
È impossibile creare un mondo digitale visivamente identico a quello reale. Il sonoro, invece, può essere riprodotto quasi perfettamente. Ciò che è essenziale per generare terrore è lasciare che il giocatore lavori con la sua immaginazione, piuttosto che mostrargli qualcosa di spaventoso. Il rumore in ambienti bui o nebbiosi è molto importante per alimentare la paura. In *Siren*, il suono della sirena è una parte fondamentale di ogni singolo evento del villaggio. È il simbolo del caos. Si propaga sul mare rosso e nessuno sa perché né da dove provenga. Quel mistero genera la paura e ti fa immaginare il mostro.

Il survival horror è per definizione un'esperienza vissuta sul confine fra il successo e il fallimento, ma molti giocatori hanno lamentato l'eccessiva difficoltà di *Siren*: ritiene ci sia stato un errore di giudizio da parte sua o era fondamentale per far funzionare il meccanismo terrorizzante?
Ho voluto esprimere la paura nel mondo virtuale in maniera tale che il giocatore provasse la sensazione di non avere via di fuga in quello reale. È una paura diversa da quella dei film. Abbiamo dovuto sviluppare correttamente il sistema di sight-jacking: volevamo che il giocatore lo usasse come uno strumento di sopravvivenza e che fosse al tempo stesso veicolo di terrore. Per questo gli stage avevano un livello di difficoltà così elevato. E non lo rimpiango assolutamente. Volevo che i giocatori di *Siren* formassero una comunità per aiutarsi a vicenda nello scoprire i misteri di una storia complicata. A dir la verità, mi sarebbe piaciuto avere un po' più di tempo da dedicare al bilanciamento della difficoltà ed altre cose. Il trial and error è andato avanti per tutto il processo di sviluppo. Lavorando sul seguito possiamo però contare sull'esperienza acquisita e il feedback dei consumatori ci permetterà di offrire un sistema più user friendly.

Per certi versi, l'horror game è ancora un genere inesplorato, fortemente subordinato al cinema ed apparentemente incapace di sfrut-



Largamente ignorato dalla comunità e ingiustamente snobbato da certa critica, *Siren* ha pagato con scarse vendite la sua inottemperanza ai clichè del genere. La speranza è che il seguito renda giustizia al talento di Toyama

tare le potenzialità del medium. È d'accordo con questo assunto?
Il videogioco è più interattivo del film. Puoi cambiare personaggi, la storia avanza mentre giochi e così via. Ma talvolta l'interattività uccide il senso di terrore. È davvero difficile esprimere il terrore in un ambiente interattivo senza avere una profonda conoscenza dell'horror come la mia. Per questo motivo abbiamo usato nuovi sistemi di interazione in *Siren*, come il sight-jacking.

Sembra che la gran parte degli horror game moderni sia di matrice nipponica. Quali aspetti del senso giapponese dell'orrore ritiene siano promotori della sua accettazione in Occidente?
Esistono due elementi unici nell'orrore giapponese. Uno è il clima tipicamente umido del Giappone, l'altro sono le credenze religiose basate sulle maledizioni e sugli spiriti. 'The Ring' è il primo film horror giapponese ad essere stato accettato su scala internazionale. Infatti, molti dei migliori film horror nipponici sono usciti durante gli anni '70 e '80. Il recente boom di J-horror è determinato dai ragazzini che sono cresciuti in quel periodo. Dopo la Seconda Guerra Mondiale, in Giappone abbiamo perso il senso visivo dell'orrore per via di una società fondamentalmente senza crimini. Nel contempo, credo che abbiamo sviluppato un senso della paura nelle cose invisibili, nelle illusioni.

La maggior parte dei giochi horror nipponici adotta una prospettiva in terza persona mentre molti di quelli occidentali propongono la visuale in soggettiva (*System Shock 2*, *Doom III*). È una scelta legata al problema del motion-sickness o la terza persona è forse più adatta al genere?
Non esiste una ragione particolare. E non è tanto una questione di genere ma di differenze culturali. In *Siren* abbiamo usato la visuale in terza persona perché permette di vedere il proprio personaggio mentre 'vive' l'esperienza. La visuale in terza persona è più accettata dai videogiocatori giapponesi. Potremmo creare eccellenti giochi horror anche in prima persona, ma credo che sia più indicata per gli action game.

Si direbbe che nei videogiochi la paura sia un'emozione più facile da suscitare rispetto alla vasta gamma di sentimenti che un essere umano può provare. Ritiene che i videogiochi possano essere equiparabili ai film o addirittura superarli da questo punto di vista?
Esiste una differenza tecnica fra film e videogiochi nelle rispettive modalità di espressione dell'orrore e di altri sentimenti. Il videogioco guida attraverso il suo mondo virtuale in maniera interattiva. Il film, invece, fornisce specifici momenti emozionanti sfruttando la telecamera e il montaggio. Entrambe le tecniche sono efficaci per creare l'orrore, e non saprei dire quale delle due sia superiore all'altra.

Quali benefici porteranno le prossime generazioni di console in relazione al genere horror secondo lei?
Per creare un horror game eccellente è essenziale produrre un mondo virtuale credibile. Ed è molto difficile riuscirci sugli hardware attuali. Sistemi di illuminazione altamente performanti permetteranno di generare nuove illusioni, mentre i motori di simulazione fisica daranno modo di creare ambienti realistici con alberi e prati che ondeggiano nella foschia del mattino. Inoltre, se si potessero generare animazioni casuali ad ogni danno subito dal personaggio, il giocatore proverebbe un senso del terrore superiore.

Morire di paura o paura di morire? Quali di questi due sentimenti ritiene più importante per un horror game? Quale approccio la affascina di più?
La paura di morire può essere un'ottima base per una storia drammatica, ma questo vale solo per i racconti dell'orrore. Personalmente la morte mi affascina in ogni contesto. Ciò che stimola la mia immaginazione è il fatto che la morte ci sia sempre vicina pur essendo intangibile. È proprio questo il tema di *Silent Hill*. Come essere umano, sebbene la aborri, credo che da qualche parte nella mia mente esista la paura di morire. Penso comunque che non ci sia nulla dopo la morte, quindi non mi importa più di tanto.

Siren 2

Previsto per la fine di quest'anno, *Siren 2* è ambientato sull'isola deserta di Yamijima. Nei panni di un non meglio precisato numero di personaggi, il giocatore avrà il privilegio di svelare i misteri del luogo al rintocco della mezzanotte, quando gli abitanti dell'atollo, scomparsi 29 anni prima in circostanze ignote, si ripresenteranno sottoforma di creature che di umano hanno ormai solo l'apparenza. Gli shibito del primo *Siren* verranno affiancati dalla nuova minaccia degli yamabito, creature del buio più forti e intelligenti, ma al tempo stesso avverse alla luce. Il sight-jacking è nuovamente strumento di sopravvivenza principale, dando modo di osservare l'ambiente dagli occhi dei nemici e, stavolta, anche da quelli di eventuali animali pascolanti nei dintorni. La capacità di certi protagonisti di vedere tanto nel futuro quanto nel passato suggerisce intriganti evoluzioni nel tessuto narrativo e nelle dinamiche di puzzle solving. In attesa di avere informazioni più dettagliate in merito al nuovo lavoro di Toyama, potete predisporvi all'orrore che incombe visitando il sito ufficiale giapponese www.playstation.jp/scej/title/siren2/.

Morte (e rinascita) di un commesso viaggiatore

Come si realizza un altro gioco di successo dopo aver creato *Halo*? Uccidendo il proprio eroe, ovviamente. E quindi strappandogli un braccio

Alex Seropian ha lavorato in prima linea sia per publisher con budget colossali che per start-up nate nel garage sottocasa, e possiede quindi l'esperienza necessaria per valutare come, all'alba della nuova generazione di piattaforme, gli studi indipendenti possano gestirsi senza rischiare la bancarotta

Alex Seropian, fondatore di Bungie ed executive producer di *Halo*, ha da tempo lasciato la casa di *Marathon* per fondare un nuovo studio, Wideload, dove lavorare, insieme a una decina scarsa di colleghi, a un gioco di zombi con una prospettiva radicalmente nuova (anteprima a pag. 048).

***Stubbs the Zombie* è un gioco con un protagonista degli anni '30, ambientato in una visione futuristica tipica degli anni '50. Quali sono le ragioni alla base di una scelta di design così particolare?**
Come lo fate sembrare complicato! [risate] L'idea alla base di *Stubbs* è di reinterpretare il classico film sugli zombi, di ribaltarlo completamente e mettere il giocatore nei panni di un non-morto. Quest'ultimo non deve solo nutrirsi di cervelli umani, ma anche distruggere un'intera città, pertanto volevamo allestire un ambiente che fosse divertente da distruggere. Doveva essere... perfetto. Doveva ostentare un genere di perfezione fastidiosa e nauseante. È una città del futuro, e la persona che l'ha costruita si è arricchito inventando robot e tutta quella tecnologia in grado di rendere più comoda la vita: un'immagine che fa molto Americana anni '50, quando le famiglie stavano iniziando a comprare i frigoriferi e i televisori, stavano riempiendo le proprie vite di cose automatiche e avevano questa visione idealistica del futuro. Nessuno era contento, ma tutti sembravano contenti, avete presente? È come quando si vuole spaccare la faccia a una persona dal sorriso idiota sul suo volto.

"Stubbs è identificato dall'idea 'perdente nella vita, vincente nella morte'. Quindi prima era un perdente: avrebbe potuto essere un liceale o semplicemente qualcuno che era arrabbiato col mondo"

Stubbs è un personaggio davvero comico a livello estetico. Da dove deriva la sua inusuale caratterizzazione come venditore fallito della Grande Depressione?
Quasi all'inizio dello sviluppo, Stubbs è stato identificato dall'idea 'perdente nella vita, vincente nella morte'. Quindi prima era un perdente: avrebbe potuto essere un liceale o semplicemente qualcuno che era arrabbiato col mondo, qualcuno depresso, qualcuno che non ha mai concluso niente. Ma quando ritorna come zombi, ha tutti questi poteri che non ha nessun altro, quindi è una sorta di supereroe. E questa l'idea di base. Poi abbiamo cominciato a svilupparla con l'obiettivo di inserirla in quella sorta di mondo perfetto descritta prima. Sapevamo già che avremmo utilizzato quel genere di Americana anni '50, quindi abbiamo iniziato a ragionare sul protagonista e abbiamo passato un anno a lavorare sulla sua storia e sulle sue fattezze, il cappello, la sigaretta, tutto il suo aspetto. L'abbiamo perfezionato costantemente.

Quindi c'è questo venditore fallito che se ne va in giro distruggendo il paradiso di una borghesia americana ossessionata da uno stile di vita il più confortevole possibile. State cercando di trasmettere qualche messaggio politico?
[Risate] Non in maniera esplicita! Lasceremo a chi legge il compito di rispondere a questa domanda...

Il personaggio di Stubbs rappresenta una bella sfida a livello di design. Com'è possibile realizzare un protagonista accattivante quando in realtà si tratta a tutti gli effetti di un cadavere ambulante?
Be', ci sono alcune idee che non hanno funzionato e altre che hanno funzionato. La prima cosa che desideravamo fargli fare era correre perché non volevamo che il gioco fosse troppo lento. E volevamo che la sua sagoma fosse riconoscibile. Ecco da dove arrivano il cappello, la sigaretta, lo squarcio sul fianco e i boxer che sbucano dai pantaloni: fa tutto parte del look. E abbiamo passato un sacco di tempo a lavorare sulla sua pelle, perché ci sono un sacco di modi differenti per rappresentare gli zombi e non volevamo che la gente vedesse Stubbs e dicesse: 'Bleah, non voglio impersonare questo tizio!'. Quindi quando la gente lo vedrà e noterà la sua postura, esclamerà immediatamente 'Uno zombi!', ma abbiamo colorato la sua pelle con una tonalità verdognola (un po' come Shrek) per dargli il tipico look da mostro adorabile.

Senza rivelare troppo sulla storia, come siete riusciti ad escogitare un finale sensato e gratificante per un videogioco in cui il protagonista è morto e ha come obiettivo di distruggere il mondo?
[Risate] Be', è una storia d'amore. Davvero! E c'è una ragione per cui è resuscitato come zombi: non è stata solo fortuna cieca. E sia il luogo in cui si trova che le persone che incontra significano qualcosa per lui e per gli altri. All'inizio il giocatore non sa nulla: tutto quello che si sa è che Stubbs è saltato fuori dal terreno e che ha fame. Ma man mano che si avanza, la storia viene raccontata attraverso i personaggi che si incontrano e vari flashback, e la trama si completa. Ed è una trama incentrata su Stubbs, su un perdente che diventa un eroe.

Sebbene Stubbs non possa usare una pistola, è in grado di staccarsi una mano e utilizzarla per possedere la gente e controllare le loro armi. Da dove è nata un'idea simile? Temeva che sarebbe stato impossibile lanciare un gioco d'azione che non includesse pistole?
Be', più o meno. Eravamo abbastanza convinti che se i giocatori si fossero messi a correre in giro e avessero visto un tizio armato di bazooka che gli sparava, avrebbero detto 'Anch'io voglio farlo!' e noi non volevamo certo impedirglielo. Quindi quella è stata la motivazione principale. Ma funziona abbastanza bene, perché ciò significa che tutti i nemici del gioco sono importanti. Se li uccidete diventano dei vostri compagni, se invece li possedete potete usare le loro armi. E dato che stiamo impiegando il motore di *Halo*, e ci sono un sacco di cose che può fare davvero bene, sarebbe stato un peccato non utilizzarle, come nel caso del sistema di puntamento. E le armi costituiscono una buona opportunità per sfruttare gli algoritmi fisici.

Wideload è una software house davvero inusuale, con un piccolo team che si affida all'outsourcing per gran parte del proprio lavoro di sviluppo. Come mai avete scelto di adottare questa struttura?
Ho rimuginato per parecchio tempo su quali fossero le difficoltà maggiori per gli sviluppatori. Con Bungie sono stato uno sviluppatore indipendente, ma facevamo anche parte di Microsoft, pertanto sono stato parecchio esposto alle attività di publisher. Ho quindi visto il processo di sviluppo da entrambi i lati della barricata

L'adozione di uno scenario già visto più volte come quello della rivolta degli zombi non permette inizialmente di apprezzare il design adottato da Wideload, che trae ispirazione tanto dalla semplicità della provincia americana quanto dal peggior kitsch anni '50

ed è stato quasi terrorizzante. Una cosa che ho visto spesso erano sviluppatori che ricevevano i finanziamenti dai publisher e che immediatamente venivano messi nella condizione di dover dire: 'Ecco quanto ci metteremo e di quanto avremo bisogno, ecco quando ci servirà un finanziamento e queste sono le date per ogni passaggio fondamentale dello sviluppo'. Una simile pianificazione è fantastica, ma quante volte si può far affidamento al 100% su un'agenda del genere? Quello che vedevo molto spesso erano sviluppatori che vivevano alla giornata, perché i giochi sono qualcosa di imprevedibile: cosa succede se un publisher decide di saltare un pagamento perché è scontento di qualcosa o usa questo espediente per costringere lo sviluppatore a tirar fuori una demo o qualcosa di simile? Queste domande mi angosciavano, ma il modello di sviluppo che abbiamo escogitato risolve il problema.

Non c'è il rischio che il livello qualitativo cali quando si assumono lavoratori temporanei piuttosto che membri di un team a tempo pieno?
La qualità dei giochi è ovviamente legata alla gente che ci lavora. E ai tool di sviluppo: i tool aiutano un sacco. Ma la cosa importante è assumere gente capace. Dal nostro punto di vista, abbiamo il vantaggio di poter assumere gente con la stessa facilità con cui possiamo licenziarla. Non vorrei sembrare troppo cinico, ma stiamo parlando di un rapporto lavorativo. Non si tratta di un rapporto personale, come quando si assume una persona per inserirla nel proprio staff. In quel caso si fa un investimento e si stabilisce un rapporto a lunga scadenza, anche se poi magari questo rapporto non funziona.

Attualmente si parla molto della qualità della vita all'interno dei team di sviluppo. Il modello adottato da Wideload permette di fare qualche differenza in questo senso?
Per noi è un vantaggio clamoroso, perché il nostro processo lavorativo presuppone che si faccia un sacco di lavoro di design all'inizio dello sviluppo per poi passare all'esterno tutte le varie parti del progetto affinché vengano realizzate: se abbiamo bisogno di cinque persone in più per finire un lavoro, possiamo tranquillamente prendere cinque persone in più. Ciò che va a nostro a favore è che un sacco di lavoro di produzione non viene fatto all'interno dell'ufficio, quindi quando c'è da spronare qualcuno a darsi da fare fino a tardi, quel qualcuno non è un membro del nostro staff. Non c'è alcuna pressione e si finisce per navigare su internet per tre ore di fila. È una situazione che accade più spesso di quanto possiate immaginare.

A caccia di stelle

Il creatore di *Meteos* spiega quanto sia semplice, e decisamente economico, realizzare uno dei migliori puzzle game degli ultimi tempi

Masahiro Sakurai ha conquistato una discreta popolarità ai tempi in cui lavorava come producer presso HAL Laboratories, dove ha supervisionato tutti i titoli dedicati a *Kirby* e *Super Smash Brothers Melee*. Dopo aver inaspettatamente rassegnato le dimissioni nel 2003 per darsi al freelance, Sakurai è stato assunto da Q Entertainment, l'etichetta dell'istrionico Tetsuya Mizuguchi, per lavorare al design del puzzle game *Meteos* (recensito a pagina 115).

È singolare che i primi due lavori di Q Entertainment siano stati due puzzle game per due nuove console portatili, proprio come lo era *Tetris* una quindicina di anni fa. Quali ragioni vi hanno portato a creare proprio questo tipo di gioco?
Mizuguchi-san mi ha chiamato appena sono diventato un game designer freelance e mi ha chiesto di realizzare subito un puzzle game. All'inizio ho pensato: 'Perché realizzare adesso un puzzle game?', ma poi ho capito che è proprio questo genere di ragionamento che sta limitando il divertimento nei videogiochi odierni. Quindi ho iniziato a calcolare le varie possibilità per realizzare un puzzle game e ho tirato fuori il design di *Meteos*. E poi, essendo un game designer freelance, è necessario che sappia progettare qualsiasi genere di gioco mi venga richiesto!

> "È stato creato da un designer, un grafico e un programmatore. E ci sono voluti tre giorni. Ho scritto da solo i documenti di design e mi ci sono voluti tre giorni per finire"

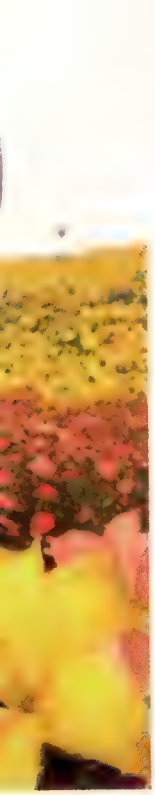
Sakurai è riuscito nell'impresa di conferire ad ogni pianeta un'identità peculiare: la combinazione di fondali dettagliati, design dei blocchi ed effetti sonori con le animazioni minimaliste degli abitanti del pianeta comunicano una grande personalità

Alla Game Developers Conference dello scorso anno ha tenuto un discorso in cui spiegava come elementi quali i personaggi, la trama e un mondo pienamente autonomo siano in grado di fornire un'esperienza i gioco più ricca. Ovviamente un simile ragionamento deve aver avuto una sua importanza nello sviluppo di *Meteos*: può spiegare come ha messo insieme questi elementi?
Credo che grafica, sonoro, game design e bilanciamento del gioco debbano fondersi in un'unica cosa, senza mettere a rischio il tema degli altri elementi. Per esempio, per la meteora chiamata Layer Zero ho deciso di usare come tema principale gli elettroni. Quindi gli abitanti della meteora e i fondali sono diventati a tema tecnologico. Il sonoro è venuto di conseguenza ed è diventato immediatamente di genere Eurobeat. Ora, avere una colonna sonora di tipo Eurobeat significava avere una velocità di gioco elevata. Una volta che tutti gli elementi sono al loro posto, si ritorna al principio e si ripete il procedimento, ancora e ancora e ancora... finché tutto non funziona perfettamente all'unisono.

Molti puzzle game utilizzano uno stile grafico immutabile, ma sia *Lumines* che *Meteos* propongono un'ampia varietà di skin diverse ed esaltanti. Ritiene che sia necessario per tenere desta l'attenzione del giocatore?
Non penso che usare skin diverse sia importante per quel motivo: volevo enfatizzare la varietà di ogni meteora. Tutte le meteore sono differenti fra loro e gli utenti possono trovare quelle che preferiscono. Quando la varietà delle meteore è un elemento chiave del prodotto, grafica e sonoro devono variare anche loro. Quindi i continui cambiamenti delle skin sono solo parte di un disegno più grande. Provate a giocare uno contro l'altro con pianeti diversi!

***Meteos* è stato dimostrato a numerosi eventi aperti al pubblico negli ultimi sei mesi, come al Touch! DS, e con il download wireless. Hai ricevuto parecchio feedback da parte dei giocatori in seguito a queste presentazioni?**
Be', non ho proprio avuto tempo per esaminare il feedback dei giocatori, né per provare ad esplorare altre strade per il game design. Ho semplicemente perseguito l'obiettivo che mi ero preposto all'inizio del progetto. Una conseguenza positiva di questa metodologia è che sono riuscito a creare proprio il gioco che avevo immaginato inizialmente.

Si mormora che per realizzare il prototipo di *Meteos* siano stati necessari solo tre giorni di lavoro da parte di un solo designer e un solo programmatore. È vero?
Ci siete vicini, ma avete sbagliato di poco! È stato creato da un designer, un grafico e un programmatore. E ci sono voluti tre giorni. Ho scritto da solo i documenti di design e mi ci sono voluti



Il ritmo di *Meteos* è brutalmente frenetico e accelerato. Poco sorprendentemente per un puzzle game, il progresso dipende in larga parte dall'abilità manuale del giocatore: il pennino va usato con precisione chirurgica per vincere

tre giorni per finire. Quando ho avuto l'idea di *Meteos*, non sapevamo ancora che il gioco sarebbe uscito su DS: abbiamo preso quella decisione dopo aver visto la console all'E3, nel maggio dello scorso anno. E a quell'epoca non avevamo un dev kit o alcuna informazione concreta sull'hardware.

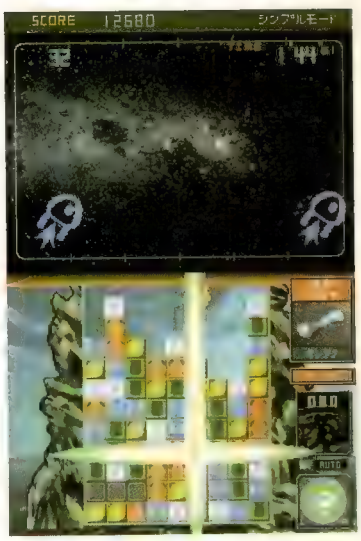
***Lumines* può essere descritto come un incrocio fra un puzzle game a blocchi e una miscela di luci e suoni. Come descriverebbe *Meteos*?**
In Giappone viene definito uno 'shoot-up puzzle', ma credo possa essere più corretto identificarlo come un gioco basato sulla 'accensione'. Alla sua base ci sono molte regole e l'uso della logica, ma il procedimento fondamentale è allineare, accendere e lanciare. Ed è un procedimento coinvolgente!

Mizuguchi ha menzionato *Missile Command* parlando di *Meteos* e il suo discorso alla GDC citava *Space Invaders*. In che modo questi classici della sala giochi hanno influenzato lo sviluppo del titolo?
Analizzare questi giochi vecchi è facile perché ogni elemento che li compone è molto semplice. E credo che ultimamente ci siano davvero pochi giochi di cui valga la pena analizzare il fattore divertimento. Il mio obiettivo è di offrire un divertimento calcolato con il mio game design.

In qualche intervista ha parlato del fatto di dover competere con un ampio numero di giochi su Internet, semplici ma gratuiti. Cosa crede sia necessario aggiungere a un puzzle game come *Meteos* per renderlo un prodotto commercializzabile a tutti gli effetti, quando ci sono così tante alternative gratuite a portata di clic?
Semplice: bisogna renderlo più divertente e completo. I giochi non sono solo in concorrenza fra di loro, ma anche con film, la TV, la musica, i fumetti, le riviste... tutte le forme di intrattenimento. L'unica differenza fra i giochi e tutto ciò che il consumatore più scegliere sta nel divertimento che sono in grado di offrire. Non è importante che si tratti di un gioco gratuito o meno: è il divertimento a conquistare il cuore dell'utente.

***Meteos* è molto diverso da un classico puzzle game, soprattutto se paragonato a un gioco come *Chokkan Hitofude* (*Polarium*) su DS. Era preoccupato che questa differenza potesse restringere il suo pubblico o ritiene che spingersi al di là dei confini classici permetta di raggiungere più giocatori?**
Sì, sono molto preoccupato che il pubblico possa essere ristretto. *Meteos* porta nuove sensazioni nel genere dei puzzle game, ma l'acquirente tipo giapponese è molto conservatore. Per questo *Meteos* si trova davanti a ostacoli molto grossi, con tutti i sequel e i prodotti basati su personaggi conosciuti disponibili ora. Credo che i giochi possano essere più divertenti, quindi mi sforzo di creare nuovi generi di giochi con quell'obiettivo. Quindi, se vi piacciono, comprateli per favore.

Cosa pensa di quanto ottenuto con *Meteos*? Esistono elementi che non ha avuto tempo di includere e aspetti che avrebbe voluto modificare?
Sono state eliminate un sacco di cose dalla versione finale e non sono ancora soddisfatto della qualità del gioco. Sono comunque molto felice di vedere che ai giocatori stia piacendo!



La devozione del gioco all'interazione via touchscreen si estende all'offerta di un piccolo riquadro nell'angolo dello schermo in basso a destra, che può essere sfregato freneticamente per far cadere un maggior numero di blocchi

OUTER WORLDS
REPORTAGE

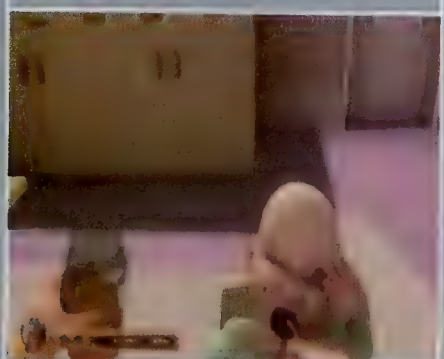
01

Kimora Lee propone una raffinata custodia in oro massiccio movimentata da delicatissimi ciondoli diamantati

Grazie a Jennifer Lopez, un coniglio perde il pelo per difendere PSP dai pericoli della vita metropolitana

Lo borsetta di Marc Jacobs fa a pugni con le linee affusolate di PSP, ma monta due utili porta UMD

02



Il momento della pappa viene vissuto in prima persona secondo dinamiche assimilabili a quelle di *Punch Out!*

Il filmato dello spot è disponibile all'indirizzo internet www.boardsmag.com/screeningroom/animation/1146/

01 Pret a PSP

Stati Uniti: Il 14 marzo scorso, a pochi giorni dal lancio americano di PSP, Sony ha trasformato il Pacific Design Center di West Hollywood in una passerella di alta moda tascabile dove un piccolo esercito di designer e celebrità ha potuto ammirare gli esclusivi accessori concepiti appositamente per PSP da artisti come Kimora Lee Simmons, Jennifer Lopez e Marc Jacobs. E così, mentre i comuni mortali attendevano con trepidazione l'avvento del lucido gioiello tecnologico griffato Sony (commercializzato dieci giorni dopo l'evento), la crema dello star system hollywoodiano sorseggiava drink analcolici in abiti da 20.000 dollari armeggiando con PSP racchiuse in custodie d'oro affogate in sette carati di diamanti gialli e neri, o in sacche scamosciate con finiture in pelo di coniglio, o in borsette di rara pelle nera. "La scorsa notte ha visto la fusione tra moda e tecnologia", ha dichiarato la responsabile delle comunicazioni e del brand development di Sony, **Molly Smith**. "Lo show ha espresso l'effettiva portabilità della PSP riconoscendola come un accessorio irrinunciabile" (qualsiasi cosa significhi). Sorprendentemente, pur dovendosi accontentare di un più economico sacchetto in fibra sintetica, gli early adopter americani hanno comunque trovato un extra prezioso nei rispettivi value pack: un utile pannetto di 13cm quadrati per la pulitura dello schermo.

02 Bambino a bordo

Belgio: Il ministero della salute belga ha realizzato un malaugurante quanto divertente spot di pubblica utilità fintamente promotore di un videogioco intitolato 'Teenage Mum' (Mamma adolescente), in cui un personaggio modello Sims lotta per sopravvivere alla prove e alle tribolazioni legate alla crescita di un figlio. Ogni momento della giornata è rappresentato come una sfida al limite della resistenza psicofisica: il cambio del pannolino prevede un limite di tempo ed è ostacolato dalla necessità di evitare certe esalazioni, il momento della pappa impone di centrare con il cucchiaino la bocca del bersaglio irrequieto e la ninna nanna passa per lo smanettamento alla *Track & Field*. Non solo. Badare al bambino cercando di non perdere le telefonate degli amici o passare notti insonni dividendosi fra i libri di scuola e la culla, sono tutte incombenze che appesantiscono lo sforzo educativo con la minaccia dell'alienazione sociale. La morale dello spot, ovviamente, è di usare i sistemi anticoncezionali. Una trovata divertente, ma anche piuttosto brutale.

cut & paste

"La dislocazione del pulsante è voluta. Rispetta le specifiche. C'è una ragione ben precisa e non è un errore. Alcune persone potranno lamentarne la praticità, ma è una cosa a cui utenti e sviluppatori dovranno adattarsi. Non volevo che lo schermo LCD fosse più piccolo né il corpo della console più grande"

Ken Kutaragi risponde in difesa di un presunto difetto di fabbricazione che vede il contatto elettrico al di sotto del tasto Quadrato di PSP disallineato rispetto al tasto medesimo

"Credo che abbiamo realizzato la cosa più meravigliosa al mondo. Nessuno criticherebbe il progetto di un rinomato architetto dicendo che la posizione del cancello è sbagliata"

Sempre Kutaragi, sempre sul tasto Quadrato di PSP

"Certo che lo farebbero, Ken, se il cancello si aprisse su una trappola per orsi!"

L'utente di un forum discute la linea difensiva di Kutaragi

03 Tutto il mondo un videogioco

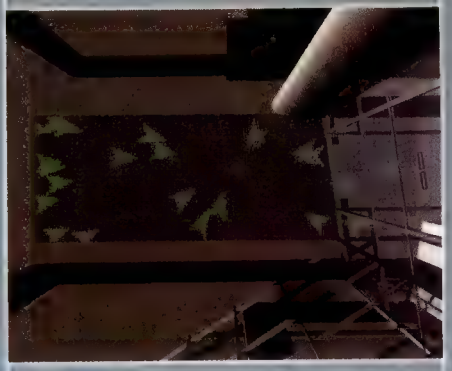
Stati Uniti: La società di design Electroland ha cominciato a lavorare sul suo primo palazzo interattivo nella città di Los Angeles. Battezzata 'Enteractive' e ubicata all'angolo fra l'undicesima e Flower street, la struttura sarà caratterizzata da una facciata ricoperta di LED reagenti ai movimenti dei suoi inquilini e di eventuali passanti sul marciapiede sottostante. Il 'trucco' è tutto nella pavimentazione. Quest'ultima sarà infatti dotata di sensori in grado di rilevare i passi di chi la percorre trasformandoli in segnali interferenti con i giochi di luce che hanno luogo sulla facciata. In altre parole, un palazzo vivente. Prima di lanciarsi in questa impresa, Electroland aveva già installato passerelle interattive in diversi edifici americani, tra cui il Metreon Center di San Francisco presso il quale è possibile 'pestare' una palla virtuale per farla rimbalzare lungo al superficie del pavimento. Per maggiori informazioni e filmati dimostrativi calpestate il sito electroland.net. I tempi in cui si potrà ammazzare la noia delle riunioni condominiali giocando ad una versione 'da pavimento' di *Pong* mentre la facciata del palazzo mostra al quartiere gli high score aggiornati in tempo reale sono dietro l'angolo.

04 Proibizionismo videoludico

Stati Uniti: La legislazione americana avversa al videogioco è in crescita. Dopo l'attacco portato da un rappresentante della Florida e una proposta di legge nell'Illinois che vorrebbe criminalizzare la vendita di videogiochi ai minori, il governo del North Carolina ha individuato un nuovo gruppo di perpetratori da attaccare: i suoi stessi impiegati. Il senatore Austin Allran ha infatti proposto un disegno di legge per cancellare i videogiochi di Microsoft *Solitario* e *Prato Fiorito* da 50.000 computer in uso dagli statali, dichiarando che i contribuenti si "rivolterebbero" se sapessero quanto tempo venga perso videogiocando a spese loro. Laddove la proposta dovesse diventare legge, **Videogiochi** sarà felice di suggerire un gran numero di alternative nonché di illustrare i sistemi più efficaci per evitare di essere sgamati.

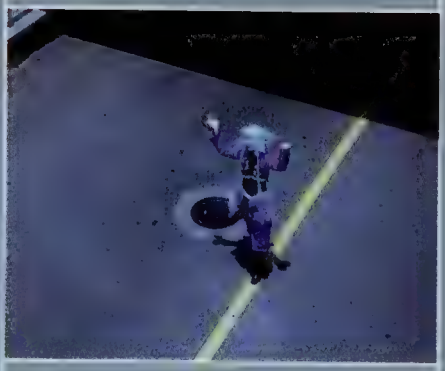
05 Pepsi games

Giappone: Se siete fra coloro a cui piacerebbe andare a vivere in Giappone ma che non se la sente di compiere il grande passo all'idea di abitare in cubicoli di 20 metri quadrati, ecco un motivo in più per struggervi. Qualche settimana fa, la divisione giapponese di Pepsi ha lanciato una campagna promozionale che mira al cuore nostalgico della non-più-tanto-gioventù nipponica che videogioca. Ogni bottiglia di Pepsi Twist, Pepsi Diet e Pepsi Twist Diet (per la serie: non vogliamo scontentare nessuno) è infatti sigillata da un tappo speciale agente da piedistallo per le decine di personaggi tratti da *Super Mario Bros* licenziati da Nintendo e riprodotti in pixellosa plastica rigida. Ovviamente l'identità di questi ultimi è celata da apposita bustina per far sì che i collezionisti spendano milioni di Yen nel perseguimento del loro obiettivo, ma guardate che meraviglia: anche il tappo è pixelloso! Ma poi, esiste piacere più grande di ammirare il proprio mini esercito di 35 icone Nintendo sorseggiando la centoventisettesima Pepsi della settimana? Volendo, potreste anche sollazzarvi con lo spassoso passatempo 'Abbatti Mario con un Rutto'. Non male come idea di minigame per la prossima versione di *Wario* per DS.



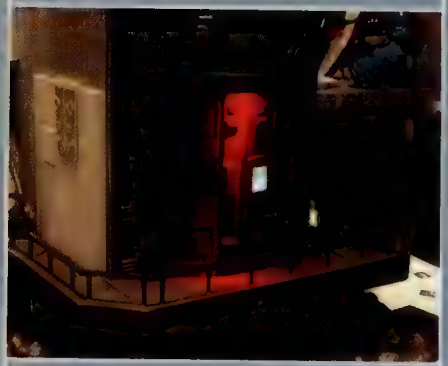
06

07



08

09



06 Gallina vecchia...

Stati Uniti: Se la gallina vecchia fa buon brodo, le sue penne fanno buona scheda madre. Che ci crediate o meno, infatti, PC e console, nonché qualsiasi cosa preveda l'impiego di una scheda per circuiti elettronici, potrebbero essere presto fatti di penne di gallina. Il periodico Wired cita infatti una ricerca condotta dalla University of Delaware per trasformare le penne di gallina e la resina di soia in rimpiazzi per gli antiecologici composti di petrolio attualmente impiegati per la fabbricazioni delle schede madri. Follia? Tutt'altro. Una delle società informatiche più conosciute al mondo, Intel, starebbe contribuendo al progetto, per il quale è stato addirittura richiesto un finanziamento di 500.000 dollari per 4 anni al Dipartimento dell'Agricoltura americano. Se verrà accettato, la sperimentazione avrà inizio alla fine dell'anno.

07 Il cosplay show

Cina: La comunità di fan più ingiustamente derisa del pianeta, quella dei cosplayer, ha recentemente vissuto 8 minuti di gloria in un meraviglioso cortometraggio realizzato dall'artista cinese Cao Fei. 'Cosplay' racconta le peripezie di un gruppo di adolescenti mascherati intenti a combattere mostri immaginari fra le strade di una metropoli prima di ritornare a casa dai genitori per la cena. Datato 2004, il corto è stato mostrato per la prima volta in Occidente presso la galleria Lombard-Freid Fine Arts di New York dal 4 marzo al 9 aprile scorsi. Maggiori informazioni e foto agli indirizzi www.caofei.com e www.lombard-freid.com.

08 Xbox Live boys

Online: A conferma dell'ormai inestricabile legame fra la cultura del videogioco e la cultura in generale, eTeam Revolution, un ministero dell'organizzazione di propaganda religiosa Dare 2 Share, ha pubblicato sul suo sito (www.eteamrevolution.net) un articolo in cui la travolgente popolarità di *Halo 2* viene indicata come una "fantastica opportunità per trasformare qualcosa di estremamente popolare in uno strumento per diffondere il messaggio più importante dell'universo fra chi non ha ancora un rapporto con Dio". L'articolista sostiene che la storia dai toni biblici di *Halo 2* può essere usata come pretesto per avviare un dialogo sulla fede cristiana. Utilizzando il potere di Xbox Live mentre si "ammazzano alieni con qualcuno in Inghilterra", un giocatore fedele alla causa dell'eTeam può "condurre missioni all'estero standosene comodamente seduto in boxer sul sofa. Ma che figata è?". **Videogiochi** non ha ancora avuto il privilegio di incontrare uno di questi 'missionari della rete', ma pagherebbe chissà cosa per assistere all'esito di un sermone sui partecipanti ad un deathmatch.

09 Doom PC

Stati Uniti: C'era un tempo i cui i personal computer venivano costruiti in garage e distribuiti ad una ristretta cerchia di geek informatici. Per uno strano scherzo del destino, il garage è ancora luogo di artigianale manifattura informatica malgrado i PC odierni vengano costruiti in asettici complessi super attrezzati. Queste pagine hanno ospitato diverse testimonianze dell'entusiasmo con cui i PC-modder prendono le distanze da quegli scatoloni beige su cui esercitato la loro arte, ma mai si era visto qualcosa come il case ispirato a *Doom 3* segnalato questo mese. Imponente e dettagliato, sembra l'ingresso di una base marziana. Anzi, lo è. Per una cronistoria fotografica della sua genesi (ad opera del newyorchese CrimosonSky) cercate il thread 'DOOM 3: Project Mars City Mod' all'indirizzo www.hardforum.com. Un lavoro impressionante.

OUTER WORLDS
MEDIA

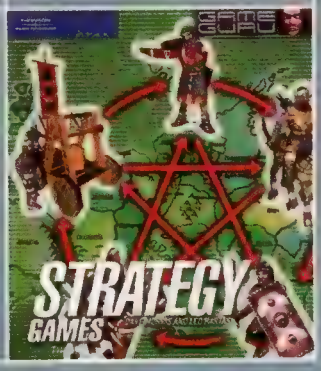
10 Game Guru: Strategy Games

'Game Guru' è il titolo di una nuova collana di libri dedicati ai più importanti generi videoludici. Curata da Dave Morris, autore, tra le altre cose, di 'The Art of Game Worlds' (2004) e 'Game Art: The Graphic Art of Computer Games' (2003) nonché di *Warrior Kings* per PC, la serie si propone di illustrare le convenzioni (stile, gameplay, interfaccia, level design, ecc.) dei generi più importanti, descrivendo nel contempo le origini e l'evoluzione di seminali videogame. L'analisi di Morris e Hartas è rispettosa della tradizionale distinzione tra giochi in tempo reale (*Command & Conquer*) e a turni (*Civilization*). A metà strada tra il libro di consultazione e il saggio di approfondimento, 'Game Guru: Strategy Games' si rivolge sia agli appassionati che ai curiosi, ma i suoi limiti strutturali rischiano di deludere gli uni e gli altri. Il punto di forza del volume sono le illustrazioni di ottima qualità, l'impaginazione di prima classe e le numerose interviste ai game designer. I testi, sfortunatamente, non impressionano, anzi, spesso lasciano a desiderare. Considerando la sovrabbondanza di informazioni disponibili in rete, viene spontaneo domandarsi per quale motivo gli autori abbiano adottato un approccio meramente descrittivo anziché interpretativo. Il libro vorrebbe inoltre offrire una serie di stimoli e suggestioni per game designer in erba, ma è difficile ricavare ispirazione da pagine che a tratti rasentano la profondità di una lista per la spesa. Della stessa serie è disponibile anche un volume sui giochi di ruolo intitolato, tutt'altro che sorprendentemente, 'Game Guru: Role Playing Games'. Giudizio critico: a tratti generico e tautologico.

11 Savage Pastimes

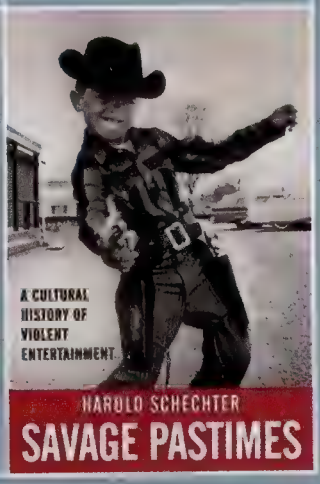
Per decenni, il paradigma dominante dei media studies ha privilegiato un'interpretazione fortemente critica del rapporto tra violenza mediale e violenza reale, affermando che tra le due esiste un rapporto di causalità. Questo orientamento è tutt'altro che estinto. Basti pensare al clamore suscitato, qualche anno fa, da 'Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against Tv, Movie & Video Game Violence' (1999) di Dave Grossman. Pubblicato all'indomani della strage del liceo di Columbine, a Littleton, Colorado, il corrosivo pamphlet argomenta con toni catastrofici che il videogame sta letteralmente trasformando i teenager in psicopatici (e) assassini. Il fatto che una simile tesi non sia mai stata confermata da ricerche scientifiche attendibili non ne ha contrastato la diffusione epidemica a livello sociale. Fortunatamente, non sono mancate le voci fuori dal coro: si pensi, ad esempio, al brillante contributo di Gerard Jones con 'Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make-believe Violence' (2003), nel quale si evidenzia la funzione terapeutica della violenza fantastica. In perfetta sintonia con Jones, Harold Schechter afferma a più riprese che la violenza è una componente fondamentale di ogni narrazione nonché una caratteristica innata al genere umano. Lungi dal corrompere le 'menti innocenti' del pubblico dei lettori, spettatori e giocatori, essa svolge un ruolo didattico e catartico insieme, come aveva ben compreso Aristotele. In questa convincente ricostruzione storico-sociologica, il professore di letteratura del Queens College di New York dimostra che i videogiochi attuali sono decisamente meno brutali, razzisti e oltraggiosi di gran parte della letteratura e della cinematografia prodotta dal 1800 a oggi. Senza glorificare la rappresentazione della violenza fine a se stessa, l'autore contesta duramente le teorie degli 'apocalittici', evidenziandone la debolezza teorica ed empirica. 'Savage Pastimes: A Cultural History of Violent Entertainment' è caldamente consigliato a tutti gli appassionati di pop culture. Resterà deluso, tuttavia, chi si aspetta un'apologia di *The Punisher* o *Manhunt*.

10



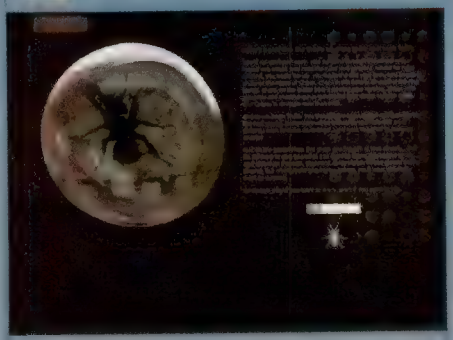
Autore: Dave Morris, Leo Hartas
Editore: Premier Press
Prezzo: $19
Pagine: 144

11



Autore: Harold Schechter
Editore: Saint Martin's Press inc
Prezzo: $25
Pagine: 224

12



Nome: **Our Colony**
URL: **www.ourcolony.net**

12 [illegible]

Dopo il sito di viral marketing ilovebees.com a supporto del lancio di *Halo 2*, Microsoft si ripete con ourcolony.net, stavolta a sostegno dell'imminente presentazione di Xbox 2/360 (uno show di mezz'ora tenuto da Elijah 'Frodo' Wood previsto per il 12 maggio su MTV US, e per il 13 dello stesso mese su MTV Italia alle ore 23:30). È letteralmente 'sito del mese' dal momento che non è destinato a durare più di (appunto) un mese, giusto il tempo di titillare la curiosità degli appassionati con immagini e messaggi ambiguamente indiziari in attesa del grande evento.

13

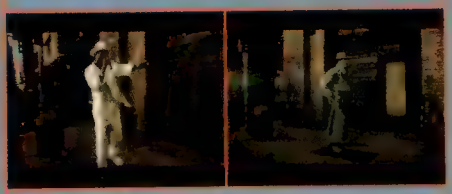
Stati Uniti: Curiosamente, Sony ha adottato un approccio low profile al lancio della sua promessa tascabile. Al di là del festino modaiolo tenutosi presso il Pacific Design Center (vedi news 01) e l'episodio 'Best Friend Forever' di South Park, nessun cataclisma promozionale ha anticipato l'avvento di PSP. Solo questi due spot, a meno di una settimana dal lancio...

Cosa vede una PSP? Innanzitutto il suo confezionamento, quindi lo sguardo rapito del suo acquirente

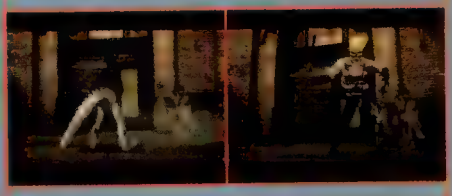
Vede gente che la palpeggia dal coiffeur e padri che lottano con i figli per metterle le mani addosso

Vede cosa significa disporre uno schermo da brivido e offrire funzionalità da lettore MP3. Fine dello spot

Secondo spot. Un ragazzo di colore gira l'angolo e percorre un marciapiede con in mano il suo tesoro



Grazie ai poteri multimediali di PSP, il giovane si trasforma, prima in un cantante, poi in un cowboy



Le trasformazioni si susseguono un morphing via l'altro mostrando aberrazioni frutto del melange mediatico

Un'ultima giravolta sulla testa e il ragazzo si siede su una panchina continuando ad osservare il suo tesoro

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Per un'analisi strutturalista della Game Developers Conference

Secondo i teorici strutturalisti, ogni testo (dal romanzo al film, dal fumetto al videogame) è informato da una struttura universale. Tale struttura definisce le relazioni sussistenti tra gli elementi che lo compongono. Ora, individuando il rapporto dinamico che lega le varie parti (sempre espresso in forma binaria, ad esempio alto vs. basso, aperto vs. chiuso etc) è possibile comprendere appieno le modalità di funzionamento del sistema stesso. Date queste premesse, vorrei applicare questo strumento analitico per (ri)leggere in modo critico l'ultima edizione della Game Developer Conference (San Francisco, 6-11 marzo).

Le dicotomie strutturali della GDC 2005 sono, in ordine di importanza: autorialità vs. industria, Occidente vs. Oriente, domesticità vs. mobilità. Vediamole brevemente.

Da sempre la GDC enfatizza la nozione di autorialità, in base alla quale il 'vero' videogame esprime in modo autentico la visione di un *genio*. Tuttavia, la creatività dell'*auteur* cozza inesorabilmente contro le esigenze di marketing delle corporation, ree di banalizzare, semplificare e compromettere la sua intuizione originaria. Mai come quest'anno, l'attacco all'establishement da parte dei game designer è stato così esplicito, virulento e dirompente. Gli sfoghi di Warren Spector, Keita Takahashi, Ralph Koster, Greg Costikyan, Brenda Laurel non lasciano alcun dubbio: l'insofferenza di una parte dei creativi nei confronti delle esigenze di marketing sembra aver ormai raggiunto il punto di non ritorno. Ha colpito, in particolare, l'asprezza delle critiche al mercato dei videogiochi espresse durante la tavola rotonda 'Burning Down the House: Game Developers Rant'. Gli sviluppatori di videogame meno allineati mostrano una crescente intolleranza per la standardizzazione dell'offerta, proliferazione di sequel, licenze e franchise che caratterizzano il mercato, invocando una maggiore libertà d'azione. In realtà, questo *j'accuse* puzza di vecchio. Inoltre, la storia del medium dimostra che originalità e massmarket non sono necessariamente antitetici. Il successo clamoroso e inaspettato di titoli come *The Sims* o *Katamari Damacy* sembra attestare che il pubblico è molto più smaliziato di quanto si creda. E il fatto che due corporation del calibro di Electronic Arts e Nintendo stiano producendo giochi assolutamente originali come *Spore* ed *ElectroPlankton* sembra sconfessare gli apocalittici come Spector e Costikyan che preconizzano la totale estinzione della creatività nel giro di un lustro. Mentre gli autori rivendicano maggiore autonomia, Will Wright spiazza tutti ribadendo la necessità di concedere più spazio ai giocatori nel processo creativo. Il mantra dell'autore di *SimCity* è "procedural content", traducibile in forma di esortazione: lasciate che siano i fan a creare il vostro gioco. Risparmierete tempo e denaro, e farete pure bella figura.

Una seconda dicotomia, altrettanto importante, è quella tra la cultura ludica americana (occidentale) e quella nipponica, espressa chiaramente dalle conferenze di J. Allard (Microsoft) e Satoru Iwata (Nintendo). A sua volta, la strategia retorica dei due speaker è riconducibile a un'opposizione binaria: ragione vs. sentimento. Il messaggio di Allard è semplice: con Xbox 2/360/Next avrà inizio l'era dell'alta definizione videoludica. Ovvero: la forza bruta (strutturale e infrastrutturale, tecnica ed estetica) di Microsoft trionferà una volta per tutte. Arrendetevi finché potete. Un Satoru Iwata strategicamente influenzato e febbricitante ha invece fatto appello alle 'emozioni' ("the heart of the gamer"), alla *passione* per i videogame. La formula di Iwata prevede da una parte la *continuità* (leggi: riproposizione coatta di contenuti noti, da *Mario* a *Zelda*, per nuovi formati, ad esempio DS e Revolution) dall'altra porte aperte all'*innovazione* totale. Si pensi a giochi per certi versi, inclassificabili, come *NintenDogs* e *ElectroPlankton*. Al di là delle dissomiglianze filosofiche, apparenti o profonde che siano, Microsoft e Nintendo sono accomunate dalla medesima preoccupazione: ampliare il bacino di utenza del videogame per 'catturare' quei milioni di utenti potenziali che ancora non giocano. Il Santo Graal dell'industria.

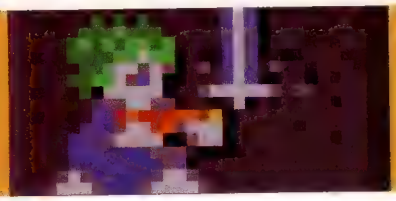
Last but not least, la terza antitesi binaria, domesticità vs. mobilità, riflette due concezioni divergenti, ma non opposte di videogame. Da una parte, il gioco inteso come forma di fruizione pensata per un ambiente domestico, privato (nonostante la possibilità di condividere tale esperienza con migliaia di altri utenti in rete) e comprovato da una storia trentennale. Dall'altro, il gioco inteso come attività transeunte, pubblica, portatile. L'interesse per i publisher nei confronti delle piattaforme *mobile* (dai telefoni cellulari alle console dedicate) sta crescendo esponenzialmente. Si sta inoltre affermando un'idea di complementarietà tra le due forme di fruizione: il gioco comincia in casa per proseguire altrove, accompagnando il fruitore nelle sue deambulazioni urbane. E viceversa. Il risultato è un ludus pervasivo con buona pace dei fan di Huizinga che, con l'ingenuità e l'anacronismo del dogma, idolatrano il 'cerchio magico'.

Ci sarebbe molto altro da aggiungere su questi (e su altri) temi, ma lo spazio a disposizione non me lo consente.

"Il fatto che Electronic Arts e Nintendo abbiano prodotto giochi assolutamente originali come *Spore* ed *ElectroPlankton* smentisce gli apocalittici che prevedono la morte della creatività nel giro di un lustro"

Quello che mi preme sottolineare è che, a differenza di un evento come l'E3, apodittico e categorico, roboante e spettacolare, la GDC resta un'oasi protetta di discussione. Non fornisce risposte, ma pone domande: alla comunità degli sviluppatori e alla tribù dei giocatori. Il suo strumento privilegiato è il dialogo e non il comunicato stampa che, per definizione, non ammette alcun contraddittorio.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



MIGHTIER THAN THE SWORD

Gary Penn

Che storia!

Un po' di tempo fa pensavo che le storie nei videogiochi fossero inutili, principalmente perché sembravano così... incongrue. Se volevo che una storia mi coinvolgesse, leggevo un fumetto o un libro, guardavo un film oppure ascoltavo una canzone. Se desideravo un'esperienza meno passiva mi spostavo sui videogiochi.

Certo, ho dei ricordi nostalgici di alcune avventure testuali (in particolare di tutta la fiction interattiva targata Infocom) e di altre grafiche (in gran parte opera di LucasArts), ma, di solito, le cosiddette 'storie interattive' non erano altro che semplici strutture ad albero. Il coinvolgimento era marginale, senza che ci fosse la sensazione di poter influenzare l'esito degli eventi.

Al giorno d'oggi i giochi sono molto meno esoterici e il loro collegamento alle storie appare assai più naturale. Non è che le storie siano necessariamente migliorate, però: trovo solo che l'utilizzo di una trama sia più utile, come strumento e come parte dello sviluppo.

Ci sono voluti anni per apprezzarne i benefici, ma ora la storia è solo un'altra componente al servizio del gioco e funziona come cornice pertinente al gioco stesso. La trama non dev'essere per forza complessa o profonda, ma solo presentare una serie ordinata di eventi con un inizio, una parte di mezzo e una fine. Un mezzo, insomma, per contenere e trasmettere informazioni al giocatore. E non c'è nemmeno bisogno che sia una storia completa in tutto e per tutto: un semplice preambolo è spesso sufficiente.

Una trama aiuta a creare un contesto per le altre componenti, a unificarle in un insieme più coeso e a dare forma al prodotto nella sua interezza. Lavorare al design senza avere una chiara direzione può rallentare parecchio i processo creativo, e nello sviluppo di un gioco se si sta fermi per troppo tempo si affonda.

Una trama aiuta a creare e a plasmare i personaggi, i loro ruoli (protagonista, co-protagonista o comparsa), le loro azioni, le loro attività e i vari momenti. (Specifici momenti sono utili bersagli per i designer. L'intrattenimento è una questione di 'momenti').

In una storia di solito c'è un conflitto e la sua risoluzione (il classico problem solving), c'è la causa e c'è l'effetto, proprio come nel gioco. Come le storie, anche i videogiochi sono costituiti da porzioni molto grosse divise in porzioni più piccole: un festino gigante servito in un numero di portate più accessibili ai commensali. Al giorno d'oggi, una pianificazione simile appare molto più evidente, con la classica struttura in tre atti copiata comunemente da molti designer. Inimicizia, empatia, obiettivi del protagonista, ostacoli, azioni, confronto fra protagonisti, eventi scatenanti, colpi di scena... Tutte le stronzate insegnate nei corsi di sceneggiatura diventano evidenti nei videogiochi. Ciò non significa che i giochi non possano funzionare senza una trama, ma quest'ultima fornisce comunque uno scopo conveniente per arrivare alla fine, il che è sempre un bene.

Con gli ultimi episodi di *TOCA*, Codemasters ha coraggiosamente tentato di conferire maggiore prominenza alla storia in un genere tradizionalmente asettico da questo punto di vista come quello dei racing game. Questo encomiabile sforzo è destinato a ripetersi in altri generi sportivi.

"Una trama crea un senso di immedesimazione, uno scopo e una direzione per i giocatori, stabilendo quindi molto di più di quanto si possa vedere, o sentire, o ancora fare"

Una trama può ridurre l'astrazione e rendere più credibili e accessibili elementi altrimenti inusuali. Può giustificare ogni cosa, da determinati eventi alla relazione fra le varie componenti del gioco. Una trama crea un senso di immedesimazione, uno scopo e una direzione per i giocatori, stabilendo perché siano dove sono, come ci siano arrivati, perché stiano facendo quello che stanno facendo e il loro coinvolgimento nel corso degli eventi, suggerendo quindi molto di più di quanto si possa vedere, o sentire, o ancora fare.

Half-Life 2 spinge il giocatore a porsi delle domande sin dal principio e lo invoglia a trovarne le risposte. Il giocatore *vuole* (desidera) prendere parte all'avventura. Non si sente soffocare perché c'è spazio per respirare nella (in quella) linearità: non c'è una linea sottile da percorrere. Siamo vicini a una forma di teatralità che non si discosta molto da quanto visto ne 'L'Uomo che sapeva troppo poco'.

Ora l'obiettivo non è quello di creare storie per i giocatori, ma di creare delle opportunità affinché i giocatori possano raccontare le loro storie mediante l'equivalente delle marionette teatrali (fornire ai giocatori un repertorio adatto e uno spazio drammatico in cui poterlo usare), ottenendo infine qualcosa da raccontare.

Lo spazio per raccontare delle storie prende forma più velocemente quando nei giochi utilizziamo dei set a tema come nel caso di Barbie al Ballo di Gala o Barbie fa Shopping. Una forma di gioco che sta diventando la norma. Giocare con e all'interno di microcosmi ben definiti incoraggia dibattiti simili a quelli che seguono una partita di calcio, principalmente per la possibilità di coinvolgere o essere coinvolti da reazioni a catena. Più questi eventi presentano personaggi (e situazioni) 'reali', più diventa coinvolgente la storia creata dal giocatore (come in *Grand Theft Auto*).

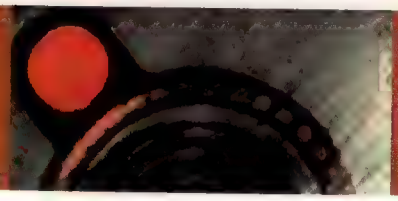
Il problema non sta nell'utilizzo della storia, ma in quanto efficacemente venga utilizzata, quanto interferisca o limiti il gioco vero e proprio. La serie di *Metal Gear Solid* ha molte idee esaltanti e astute, ma è danneggiata da monotone sequenze cinematiche e dall'utilizzo mediocre di una storia banale per giustificare ogni dettaglio insignificante, come se qualsiasi cosa fosse importante o il giocatore incapace di arrivarci da solo.

Il gioco (ovvero il ruolo fondamentale di una storia) dev'essere reso attraente per chi gioca (ovvero gli attori), non per chi guarda (ovvero il pubblico). Il giocatore è il protagonista, e il gioco è come il jazz: masturbatorio. Ma non deve essere l'autore a masturbarsi. Il gioco dovrebbe guidare la storia nello stesso modo in cui la storia guida il gioco. Solo allora vivremo tutti felici e contenti.

Gary Penn ha iniziato la sua carriera con Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki

Un formato, per essere redditizio, è necessario che sia chiuso. Ma portare al successo un formato proprietario è estremamente difficile."
Norio Ohga, ex CEO e Presidente della Sony Corp. dal 1989 al 2000.

Strana storia quella di Ken Kutaragi, il cosiddetto 'padre della PlayStation'. Riesce a realizzare una specie di comma 22 aziendale, e invece di essere promosso CEO della Sony Corporation, come molti si aspettavano, gli viene preferito un non–ingegnere americano di origine gallese, viene retrocesso da COO e vicepresidente del gruppo a direttore della divisione PlayStation e, per sovrappiù, gli viene chiesto di rinunciare al posto in consiglio di amministrazione. Chissà se gli hanno anche revocato il posto macchina in azienda?



MR BYTE

Riccardo Albini

Un rivoluzionario in casa Sony

Per tutti la storia del cambio ai vertici della Sony Corp. è la seguente: la multinazionale giapponese è in crisi, Nobuyuki Idei non è riuscito a rimettere le cose a posto nel settore vitale dell'elettronica di consumo (che conta per il 70% delle vendite globali di Sony), viene chiamato Howard Stringer, che in pochi anni ha ristrutturato la filiale americana, per sfruttare le sue abilità diplomatiche e fondere finalmente le due anime dell'azienda (elettronica di consumo e entertainment content) o, nel malaugurato caso non vi riuscisse, smembrarle del tutto vendendo la Sony Records e la Sony Pictures al miglior offerente.

Per il mondo dei videogiochi, invece, il senso di quello che è successo è un altro: l'ascesa di Stringer è in realtà la caduta di Ken Kutaragi. E che caduta!

Nel libro 'Revolutionaries at Sony', che narra "la storia della PlayStation e dei visionari che hanno conquistato il mondo dei videogiochi", l'autore Reiji Asakura dipinge Kutaragi come un individualista con il chiodo fisso della tecnologia digitale, una mania che agli inizi della sua carriera in Sony, un'azienda allora dominata dalla cultura analogica, equivaleva a una bestemmia. Se penso a come Sony venne snobbata, anzi ridicolizzata, quando nei primi anni '90 si affacciò al mondo dei videogiochi, mi immagino quali e quante difficoltà avrà dovuto superare Kutaragi per riuscire a far digerire ai vertici dell'azienda l'idea di avventurarsi nel competitivo mondo dei videogiochi (un territorio notoriamente pericoloso e del tutto estraneo alla Sony) e affrontare un mercato completamente dominato da due agguerrite società come Nintendo e Sega.

Eppure, come un novello Giulio Cesare, Kutaragi-san venne, vide, vinse. Prima della PlayStation, la leadership nel mercato delle console cambiava con ogni successiva generazione di hardware. Atari fu rimpiazzata dalla Nintendo, che fu sconfitta da Sega, che fu sgominata da Sony, la quale riuscì dove nessuno era mai riuscito prima: imporsi come leader per due generazioni di fila.

Fino a qualche mese fa si poteva realisticamente pensare che anche la sesta generazione di console sarebbe stata appannaggio di Sony, ma oggi è più realistico ipotizzare che l'esito del nuovo scontro generazionale, che dovrebbe cominciare alla fine di quest'anno con il lancio di Xbox2, sarà incerto, come non accadeva da anni. Microsoft sarà un concorrente molto più temibile perché ha certamente fatto tesoro dell'esperienza maturata in questi anni con Xbox, oltre ad aver copiato qualche pagina dal manuale della Sony su come lanciare una nuova console (Lezione N° 1: uscire prima della concorrenza), mentre Nintendo sembra ringalluzzita dopo il successo del Nintendo DS che sta tenendo testa alla PSP (la quale, è giusto farlo notare, pur non avendo registrato il tutto esaurito negli USA sta comunque vendendo come il DS nonostante costi 100 dollari in più).

Questa incertezza sul futuro di un mercato che i vertici dell'azienda forse pensavano 'acquisito', è troppo pericolosa per la Sony, poiché la PS3 è troppo importante per l'azienda giapponese. La PS3 non sarà infatti solo una console per videogiocare, ma uno strumento per cercare di affermare come standard dominanti due tecnologie proprietarie su cui Sony ha investito di tutto e di più: il processore Cell e il Blu-ray disc.

Con il processore Cell la Sony vuole diventare, come scrive The Economist, l'Intel del salotto, usandolo dappertutto, dagli apparecchi audio-video ai server e alle workstation; mentre il Blu-ray disc rappresenta uno dei due formati in lotta per la prossima generazione di dischi ottici. E certamente in Sony nessuno vorrà che la storia si ripeta: un altro duello VHS e Betamax in cui la Sony esca nuovamente sconfitta sarebbe troppo. Una volta, i manager giapponesi facevano harakiri per molto meno.

Ma la strada che porterà al lancio di PlayStation3 è lastricata di ostacoli: l'architettura hardware sarà completamente diversa da quella delle console precedenti (con i suoi processori in parallelo sembra più il motore di un supercomputer che il cuore di una macchina da qualche centinaio di euro) e sarà piuttosto difficile da programmare: gli sviluppatori dovranno cominciare quasi da zero e nessuno al momento può dire quanti e quali giochi saranno disponibili al momento del lancio. Come sappiamo, una line-up poco appetibile al lancio avrebbe conseguenze negative sulle vendite.

Inoltre, dal punto di vista industriale non sarà facile produrre i microprocessori Cell in quantità sufficienti e a costi accessibili per il lancio di un prodotto di massa come la PS3.

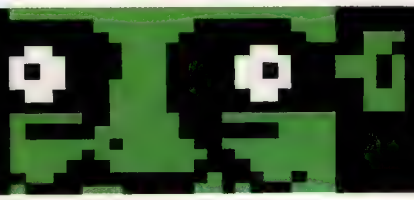
Per queste ed altre ragioni, chi meglio del padre della PlayStation può condurre in porto con successo un progetto così ambizioso? Chi se non Kutaragi, che ha tutto in testa fin da quando convinse Norio Ohga a produrre un lettore CD per il Super Famicom?

"Chi meglio del padre della PlayStation può condurre in porto con successo un progetto ambizioso come PS3? Chi se non Kutaragi, che ha tutto in testa fin da quando convinse Norio Ohga a produrre un lettore CD per il Super Famicom?"

Anche se ciò può sembrare una specie di bocciatura, credo che Nobuyuki Idei e Howard Stringer abbiano fatto la cosa giusta rimandando Ken Kutaragi alla SCEI. Preso da un sacro furore metterà alla frusta il gruppo della PS3 per dimostrare che non meritava il trattamento che gli hanno riservato. E se riuscirà nel *threepeat*, Ken Kutaragi diventerà un giorno CEO della Sony Corporation.

Del resto il padre della PlayStation ha solo 54 anni, il tempo è dalla sua parte.

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power



BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Mazzate portatili

Ed eccoci qua ancora una volta. Mentre l'attuale, agonizzante generazione di console viene brutalmente pestata a sangue in attesa dei nuovi sistemi, e dopo che ci si è scambiati mazzate a destra a manca senza timore di sorta, ci troviamo di fronte all'alba di una nuova coraggiosa battaglia nella storia del divertimento elettronico. Stavolta però le cose sono un po' diverse dalla classica console war a cui siamo abituati. Stavolta è una battaglia tutta nuova per Nintendo, i cui portatili non sono mai stati sottoposti a una serie minaccia da quando Sega ha seppellito il proprio Game Gear e il suo consumo di pile spropositato o da quando Atari non ha saputo proporre al pubblico niente di più attraente per il proprio Lynx di un generico "ehi, ci possono giocare anche i mancini!".

Devo confessare che sono sempre impazzito per i portatili, più di quanto sia lecito farlo per una persona sana di mente. Mi sono fatto prendere in pieno dalla mania di *Tetris* quando ci giocavano tutti, da mio cugino al suo panettiere a mia nonna, ma è anche vero che il gioco in questione ha rappresentato un raro esempio di perfetta complementarietà fra software e hardware.

Da allora la tecnologia ha faticato a tenere il passo del software. Ho perso il conto del numero di titoli per Game Boy che avrei voluto giocare, o almeno cercare di giocare, ma che ho accantonato perché lo schermo era troppo sfuocato o non avevo un faro da 4.000 watt posizionato esattamente sopra la mia testa. Alla fine era diventato uno sbattimento eccessivo e, a parte il sempre mitico *Scrabble* per GBA, sono passati anni da quando ho comprato l'ultimo modello di Game Boy. Che cavolo, anche la misera luce frontale dell'SP tendeva a trasformare tutta la grafica in un insipido insieme di sfumature pastello. Ovviamente adesso è tutto diverso. Appena prima di Natale ho dato retta alle vocine che mi risuonavano nella testa e mi sono preso un DS. Me ne sono innamorato all'istante: ecco una console semplice e senza pretese, su cui potevo giocare con diversi anni di titoli arretrati per Game Boy Advance, senza blur o la necessità di sedermi sotto un riflettore da stadio. Potevo ammirare la grafica in tutta la sua gloria e sperimentare finalmente il gameplay esattamente com'era stato concepito. Certo, dal punto di vista estetico non ha proprio un design fantastico ed è funzionalmente essenziale, ma custodisce dei tesori nascosti semplicemente meravigliosi. *Super Mario 64 DS* mi ha fatto versare diverse lacrime nostalgiche, ma sono stati i suoi minigiochi a tenermi incollato al (doppio) schermo. Avete presente quella roba dove bisogna caricare una fionda trascinandola con il pennino? Geniale. Una dimostrazione delle potenzialità del DS molto più efficace di qualsiasi animazione 3D di uno stupido pesce che nuota. Senza dubbio stiamo solamente scalfendo la superficie di quanto sia possibile fare col touchscreen. E badate che lo sta dicendo uno a cui il pennino sembrava l'idea più demente mai vista dai tempi dell'Arbre Magique all'odore di fontina. Alcuni di voi storceranno sicuramente il naso sapendo che questa è stata la prima volta che ho mai comprato un gioco o una console d'importazione, ma sarete probabilmente lieti di apprendere che adesso ho la febbre da import. Nell'istante stesso in cui la PSP è uscita in Giappone, sono andato nel negozio di import più vicino a casa e mi sono assicurato una console. La macchina è arrivata insieme a una copia di *Everybody's Golf* e *Ridge Racers*. Ha un look eccellente. Filante, stilosa, con uno schermo luminoso ed enorme, quel divertente pad analogico sulla parte sinistra... Solo che non è molto amichevole, vero?

La differenza fra DS e PSP è la stessa differenza che passa fra il tizio un po' puzzolente e dal look sempre incerto, che dice sempre le battute migliori, che è tranquillo e un buono di cuore, che puoi portare a casa per farlo conoscere a tua madre, e il classico fighetto da città, con zero personalità, ma che va in palestra tutti i giorni, ha un vestito fatto su misura e se conoscesse vostra madre probabilmente le sputerebbe dello champagne in faccia etichettandola come feccia proletaria.

Sono sicuro che verranno lanciati dei giochi fantastici per PSP, ma c'è qualcosa nella console che sa di asettico e preconfezionato, come in un film fantascientifico uscito prima dell'avvento di 'Guerre Stellari'. Naturalmente, dato che sono un fottuto idiota a cui piace spendere dei soldi che non possiede, posseggo anche un Nintendo DS a cui paragonarla, una console che posso abbracciare e che mi sussurra sempre paroline dolci mentre la PSP mi prende a mazzate senza pietà, costringendomi a baciare il pavimento che non pulisco da tempi immemori.

Tutti danno per scontato che PSP venderà più del DS, e ciò non ha niente a che fare con i contenuti delle due console o con la considerabile influenza del reparto marketing di Sony. I media non specializzati hanno già deciso quale delle due console venderà di più. Anche se non c'è ancora una data d'uscita per l'Europa, la PSP è già stata indicata come il gadget elettronico da avere in questo 2005. Ma d'altronde è ovvio: la PSP è meglio del DS in foto. Chi non preferirebbe avere davanti a sé una foto della Canalis come mamma l'ha fatta piuttosto che di Bisio nudo, in una posa sexy davanti allo specchio? Eppure sappiamo tutti chi dei due saprebbe reggere meglio una conversazione davanti a un piatto si spaghetti al ragù.

"Chi non preferirebbe avere davanti a sé una foto della Canalis come mamma l'ha fatta piuttosto che di Bisio nudo, in una posa sexy davanti allo specchio?"

È una lezione che Nintendo non è mai riuscita ad apprendere: basta paragonare l'aspetto tozzo dello SNES alle linee nere e filanti del Mega Drive o l'inquietante Nintendo 64 con la prima PlayStation. Col GameCube c'erano quasi, ma hanno rovinato tutto con un controller assurdo, il che è un po' come lanciare un nuovo modello di Porsche con una patata gigante e luminosa piazzata sul tettuccio.

La gente giudicherà sempre i libri dalle loro copertine. È nella nostra natura glorificare il bello e accanirci sul brutto. Spero solo che, contro tutte le previsioni, una volta tanto la gente guardi più in là della semplice estetica e capisca che il DS è il vero futuro dei videogiochi portatili.

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

THE GUEST

Tim Guest

War games

Tutto ebbe inizio con un attacco terroristico. Il 27 giugno 1976, a bordo del volo Air France 139 partito dall'Israele e diretto a Parigi, con scalo ad Atene, sette militanti palestinesi si infiltrarono a bordo del volo nella capitale greca e, armati di pistole e fucili, costrinsero il pilota a dirigersi verso l'Africa. Una volta giunti in Uganda, dove Idi Amin aveva promesso ai sette asilo politico, i palestinesi lasciarono libero l'equipaggio e tutti i passeggeri non di origine ebraica, trattenendo così 105 ostaggi israeliani. Gli uomini del Fronte Popolare per la Liberazione della Palestina annunciarono quindi che l'esecuzione degli ostaggi sarebbe iniziata entro 48 ore. Alla mezzanotte del 3 luglio, dopo che le negoziazioni non avevano sortito alcun effetto, il reparto speciale israeliano arrivò all'aeroporto: due Boeing 707 e un Hercules scaricarono 200 commando, due jeep e una Mercedes nera, una replica della limo di Amin. Un'ora più tardi, 30 soldati ugandesi e tutti i sette dirottatori erano stati uccisi, e gli ostaggi erano a bordo di un volo militare diretto in Israele. Solo un soldato israeliano e tre ostaggi avevano perso la propria vita.

Era stata l'operazione di recupero ostaggi meglio riuscita della storia. L'esercito americano ne rimase talmente colpito che incaricò il DARPA (Defense Advanced Research Project Agency) di trovare un modo affinché i soldati statunitensi potessero effettuare il medesimo tipo di addestramento. Si scoprì così che ciò che avevano fatto gli israeliani era stato costruire una modello in scala reale dell'aeroporto di Entebbe nel deserto del Negev (si seppe poi che l'aeroporto 'originale' era stato costruito da una società israeliana). Per sei giorni i commando israeliani fecero pratica nell'atterrare sulla pista e penetrare nel terminal passeggeri dove venivano tenuti gli ostaggi. Quando arrivarono nel vero apparto, portarono a termine un attacco che avevano già vinto un centinaio di volte.

Al DARPA rimasero affascinati, ma confusi sul da farsi. Non potevano certo costruire riproduzioni di ogni possibile campo di battaglia o situazione con ostaggi: avrebbe significato riprodurre un modello in scala dell'intero pianeta. Quell'anno Nicholas Negroponte, fondatore del Media Laboratory del MIT, lavorava anche per il Dipartimento della Difesa. Il DARPA lo contattò per avere dei consigli e Negroponte suggerì una soluzione semplice. E virtuale. Avrebbero costruito una tecnologia in grado di simulare varie situazioni di combattimento, in cui i soldati si sarebbero potuti addestrare come se fossero nel mondo reale. La tecnologia informatica era uscita da poco dall'epoca dei mainframe che occupavano intere stanze, quindi si optò per dei più pratici video. Il progetto ebbe un tale successo che l'esercito americano iniziò a realizzare simulazioni video di ogni aeroporto del Medio Oriente. Quel programma si trasformò poi nel reparto simulazioni dell'esercito statunitense che, fra le altre cose, finì per comprare l'intero stock di coin-op di *Battlezone* (Atari) e convertì il motore di *Doom* per mostrare soldati con armi realistiche.

Ora, a quasi 30 anni dall'attacco di Entebbe, le simulazioni virtuali dei campi di battaglia e del recupero di ostaggi sono una componente fondamentale dell'addestramento dell'esercito americano. L'uomo che ha inventato la mitragliatrice, Hiram Maxim, lo fece dopo che un amico gli disse: "Se vuoi diventare ricco, inventa una macchina per uccidere". Ora, l'esercito americano aveva soldi sufficienti per finanziare il mondo virtuale più avanzato di sempre e spese così 10 milioni di dollari per sviluppare *America's Army*, un gioco online come molti altri, con la sola differenza che è gratuito e funge da propaganda per servire il proprio paese. Ciò che ancora molti non sanno è che America's Army monitorizza le statistiche dei suoi utenti. Quando qualcuno si presenta ad un ufficio di reclutamento, l'esercito americano può accedere ai suoi dati online per valutare l'abilità combattiva della potenziale recluta.

Ma solo adesso il progetto militare che ha preso vita all'aeroporto di Entebbe sembra giunto a compimento: l'esercito statunitense ha finalmente deciso di costruire una riproduzione del mondo intero. Solo che lo farà online. **Michael Macedonia** è a capo dell'Excutive Office for Simulation, Training and Instrumentation dell'esercito americano, da dove supervisiona lo sviluppo di zone di guerra virtuali. Il dipartimento ha commissionato agli sviluppatori di *There*, un gigantesco mondo virtuale online, di ricostruire l'intero pianeta Terra. Una copia perfetta di quello vero. Il team ha cominciato con Kuwait City e conta di aver finito di modellare l'intero pianeta entro due anni.

Macedonia mi ha parlato di ciò che spera di ottenere: "La ragione per cui abbiamo cominciato a finanziare lo sviluppo di questi giochi era per addestrare i soldati. Quello era il nostro pubblico: non i civili o i bambini, ma soldati". Forse non avrete mai una chance di provare questo gioco, ma potete almeno vederne un video (all'indirizzo www.forterrainc.com/demo_mil.html). Infatti, per Macedonia non si tratta affatto di un gioco: "Chiamiamo i nostri giochi aiuti tattico decisionali. Il nostro obiettivo non è di far sparare meglio, ma di far pensare meglio". È stata proprio la parte di roleplaying, e non quella di mira-e-spara, a rendere così interessante il motore di *There* per l'esercito: "Com'è l'esperienza di un soldato in Iraq o in Afghanistan? Chi è il nemico? Come posso far sì che queste persone comunichino con me, anche se io non piaccio loro? Come posso prevenire la nascita di una rivolta quando finisce il cibo?", chiede Macedonia. "*America's Army* si propone come uno sparatutto in soggettiva. I nostri giochi sono andati molto oltre. Quando Omero ha iniziato a scrivere le sue storia siamo passati dalla cultura della parola alla cultura scritta. E adesso abbiamo questo medium che ci permette di far vivere alla gente quelle esperienze. Lo possiamo fare oggi nell'esercito, e condividere quelle storie, e salvare delle vite".

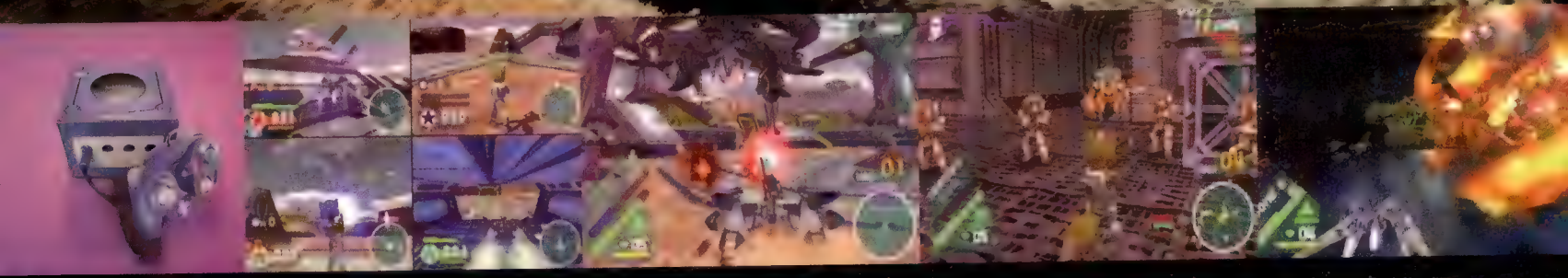
"Chiamiamo i nostri giochi aiuti tattico decisionali. Il nostro obiettivo non è di far sparare meglio, ma di far pensare meglio"

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph

3+
www.pegi.info

Nintendo
www.nintendo.it

FORTUNA È
DEGLI AUDACI.



ONLY FOR
NINTENDO GAMECUBE

Gli abitanti del pianeta Fortuna sono minacciati da un nuovo pericolo. Salvali, combattendo nello spazio e sul suolo, nelle dieci missioni di StarFox: Assault. Gioca con tre amici tra battaglie mozzafiato, veicoli da comandare e uno svariato numero di armi da utilizzare. Per vincere il nemico non basta il coraggio: dovrai tenere i piedi per terra. **Registrati su www.nintendo.it per essere sempre aggiornato sulle novità Nintendo.**

STARFOX ASSAULT

Cubase • SX

FARE MUSICA CON CUBASE SX

Il miglior software per creare musica digitale su Mac e PC

FutureMusic
La guida per creare musica con il computer

132 pagine a colori + CD a soli 9,90 €

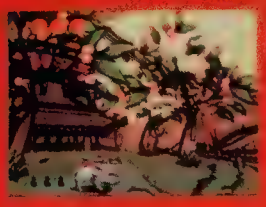
future media italy

I più attesi da **Videogiochi**

The Legend of Zelda
Il nuovo video mostrato alla GDC ha alimentato l'appetito, e **Videogiochi** non vede l'ora di placarlo in quel di Los Angeles. Con buona pace della next gen

(GC, Nintendo)

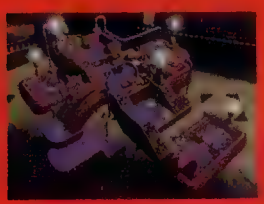
Okami
È ancora difficile credere che possa esistere un gioco simile: la delicatezza e la poesia dello stile grafico stonano con la brutalità di moltissimi titoli odierni


(PS2, Capcom)

Stella Deus: the Gate of Eternity
Bizzarro trovarsi ad aspettare un RPG strategico 2D che non porti la firma di Nippon Ichi, ma le credenziali di *Stella Deus* sono di tutto rispetto

(PS2, Atlus)

Mercury 2
Il primo episodio (in foto) è appena arrivato in redazione e già sale la febbre per il sequel, che dovrebbe finalmente supportare il tilt-sensor promesso da Maclean


(PSP, Ignition)

Supermarketing

Alla ricerca dei soldi perduti

L'ultima Game Developers Conference è stata dominata da un senso di preoccupazione per i costi di sviluppo dei titoli di prossima generazione. Gli sviluppatori sono sempre più consapevoli che per sopravvivere dovranno imparare a giocare d'astuzia: abbassare le spese senza compromettere la qualità dei prodotti, giustificare l'ingrossamento dei team ripartendone il lavoro su progetti diversi, oppure trovare forme alternative di guadagno mediante accordi con enti governativi o televisioni.

Ma perché affannarsi tanto? Per i titoli più importanti è ormai routine che il costo del marketing superi in maniera sostanziale quello dello sviluppo. Quest'industria si sta affannando nel capire come tenere bassi i costi in un'area a cui già adesso manca l'ossigeno, con i designer costretti a eliminare desiderate caratteristiche di gioco per non sforare un budget risicato. Nel frattempo però, le spese per la pubblicità stanno crescendo. Lo scorso anno Activision ha reso pubblica una politica secondo cui avrebbe cancellato qualsiasi titolo eventualmente ritenuto immeritevole di supporto pubblicitario in TV e riviste mass market. Una decisione sicuramente costosa e non facile da prendere, le cui conseguenze per il consumatore sono facilmente intuibili. Negli ultimi tempi si fanno sempre più insistenti le voci che vorrebbero i publisher desiderosi di portare il prezzo dei titoli di prossima generazione a quota 70/80€. Dal loro punto di vista, un simile aumento sarebbe onesto: la potenza delle piattaforme next gen vedrà i giocatori ricevere di meglio pagando di più. Il problema è che, per molti titoli, pagare di più significherà in realtà pagare altra pubblicità.

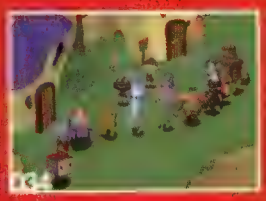
Non ci sono dubbi che la pubblicità sia efficace e non ci sono dubbi che la pubblicità sia essenziale. Anzi, a dire il vero ce ne vorrebbe di più, magari indirizzata verso i titoli più creativi che non possono essere spiegati con quattro strilli di due righe sul retro di una confezione. Ma in un'epoca in cui i creatori di videogiochi si ritrovano sotto pressione, costretti a spremersi le meningi per reinventare il modo in cui debbano strutturare i propri progetti, è preoccupante che non si registri una pressione analoga nel reparto che assorbe la maggior parte dei soldi elargiti dal consumatore.

Le pubblicità televisive dei videogiochi sono un disastro, soprattutto in Europa: filmati sporchi, ingannevole CG e slogan abusati sono la norma. Analogamente, le copertine non denunciano la minima originalità, tant'è che gli scaffali dei negozi sono ormai dominio di uomini imbronciati armati di fucile. I siti dedicati hanno animazioni in Flash pesantissime e una marea di inutili pop-up capaci di indispettire anche il più paziente dei consumatori. Agli sviluppatori di videogiochi viene chiesto di dare di più riducendo i costi. Non dovrebbe essere lo stesso per chi lavora nel marketing?

040

030

032


034

036

038

Burnout Revenge (PS2, Xbox) p030
Heligate: London (PC) p032
Homeland (GC) p034
Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox, GC) p036
Cold Winter (PS2) p038
Conker Live and Reloaded (Xbox) p040
Namco X Capcom (PS2) p042
Soul Calibur III (PS2) p043
Nintendogs (NDS) p044
Mario Kart Arcade Grand Prix (Coin-op) p045
Ibara (Coin-op) p046
Stubbs The Zombie (PC, Xbox) p048
[illegible] p049
Pursuit Force (PSP, PS2) p050
Kenka Bancho (PS2) p051
Sengoku Basara (PS2) p051

Burnout Revenge

E quattro. Criterion non rinuncia alla possibilità di un ultimo addio alle console di 'vecchia generazione'. E sarà un addio col botto...

Un fattore su cui Criterion ha lavorato parecchio è stata la riduzione dei tempi di caricamento, uno dei (pochi) difetti che caratterizzavano il Crash mode in passato

In molti consideravano esaurita la sorgente creativa da cui scaturiva la serie di *Burnout*: per quanto non immune da difetti (di entità minima, beninteso), il terzo episodio del franchise di Criterion sembrava davvero vicino alla perfezione, vicino allo sfruttamento ottimale di un concept tanto banale quanto avvincente. I risultati di vendita, buoni ma non eccezionali, soprattutto se paragonati all'accoglienza trionfale riservata dalla critica specializzata a *Takedown* ("è andato bene, ma ci aspettavamo qualcosa di più, considerato il potenziale del gioco", ha dichiarato un contatto nella filiale italiana di Electronic Arts), costituivano un ulteriore indizio di un possibile stop della serie, magari in attesa di un rilancio sulle piattaforme di prossima generazione. E, per ultimo, **Alex Ward**, direttore creativo di Criterion Games, pareva ormai appagato dalla propria invenzione e pronto a sperimentare immantinente nuove strade (anche se è confermato da più fonti che *Black*, prossimo sparatutto della softco britannica, verrà presentato a porte chiuse all'E3 di Los Angeles).

"Vogliamo stabilire un paradigma videoludico: vogliamo che la gente veda gli altri racing game e dica 'ma dai, non ci sono gli incidenti di *Revenge*!'"

Schianto virtuale

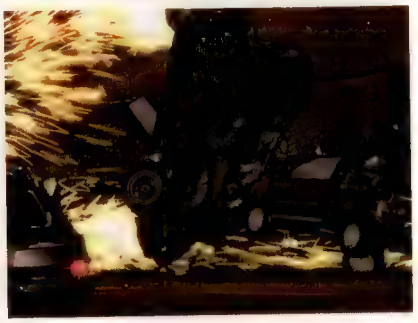
Consapevole del successo ottenuto dal Crash mode, Criterion ha ampliato il concetto in *Revenge*. Oltre a vantare scenari peculiari, anziché sezioni degli otto circuiti già presenti nelle altre modalità, gli incidenti del Crash mode andranno ponderati con una particolare attenzione alla strategia: l'aggiunta del vento, con ovvie conseguenze nel caso di voli da altezze ragguardevoli, si somma infatti ad un assegnazione di punti per ogni veicolo coinvolto nell'incidente prima che questo accada. In altre parole, il giocatore sa già quale vettura gli elargirà un punteggio più alto prima di schiacciare il pedale a tavoletta e questo dovrebbe diminuire l'elemento random, premiando invece l'abilità del pilota virtuale.

E invece è bastato un singolo, generico screenshot sul sito ufficiale di Criterion per far crollare in un istante tutto il castello di teorie e congetture inerenti la serie. Ci sarà un quarto episodio, intitolato per il momento *Burnout Revenge*, e sarà pubblicato su PS2 e Xbox. "Siamo sempre stati convinti di uscire quest'anno", dichiara Ward fra una battuta e l'altra, come di sua consuetudine. "E al momento non stiamo lavorando su nessun hardware di prossima generazione. Criterion si è sempre poggiata su PlayStation2: siamo specialisti di quell'hardware e il nostro obiettivo è di spremere la console più che possiamo. E c'è ancora un sacco che possiamo fare".

La strada imboccata dagli sviluppatori d'oltremanica per stupire i propri fan è quella del realismo, a cominciare dal comparto grafico. "I precedenti *Burnout* erano molto luminosi e colorati", dice Ward. "Avevano quel look 'plastic fantastic' che è tipico dei coin-op Sega. In Criterion siamo sempre stati grossi fan dei racing game Sega, ma con *Revenge* abbiamo provato a dare un aspetto più cupo alle ambientazioni, più da vita quotidiana, più realistico". Una soluzione stilistica che si nota immediatamente osservando uno dei due stage già approntati dai grafici Criterion, quello di Detroit. Le strade buie si snodano in mezzo a complessi industriali e nel ghetto di quella che, oltre ad essere la capitale dell'auto negli USA, è senza dubbio una delle metropoli più deprimenti del Nord America. "Abbiamo abbandonato i nomi fittizi per le varie ambientazioni e ci siamo concentrati su città reali, prendendo foto, girando filmati e vivendo l'atmosfera di diverse locazioni mondiali", continua Ward. "Detroit è perfetta per le sensazioni che vogliamo trasmettere con *Revenge*, come l'aggressività e la tensione". Il secondo tracciato già a buon punto è quello di Tokyo (ma la lista includerà anche Roma e Hong Kong), nelle intenzioni di Ward un tributo a *Ridge Racer*: "Siamo cresciuti con la serie Namco e ci abbiamo speso ore e ore. Uno dei motivi di maggior soddisfazione personale allo scorso E3 è stato proprio quando i creatori del primo *Ridge Racer* sono venuti allo stand Electronic Arts e mi hanno fatto i complimenti per *Burnout*. Non ci potevo credere!".

Detto questo, la riproduzione di città reali si limita all'ambientazione, qualche monumento famoso e nulla più: il design dei tracciati è assolutamente originale. "In *Burnout 3* abbiamo modificato il nostro modo di progettare i circuiti in funzione delle nuove opportunità offerte dal gioco, realizzando apposite sezioni dei tracciati per esaltare i takedown", prosegue il direttore creativo. "In *Revenge*, invece, ogni parte del terreno di gara è stata pensata per esaltare la guida aggressiva. Occorre combattere, quando si è sul ring, e i nostri circuiti sono appunto dei ring". In termini pratici questo significa una presenza decisamente maggiore di lampioni, cartelli, pilastri e incroci trafficati. Il risultato è un incoraggiamento a realizzare spettacolari

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Criterion Games**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Settembre**



Stando alle dichiarazioni di Ward e soci, ogni mezzo coinvolto in un incidente esploderà, provocando una reazione a catena forse non molto in linea col realismo della produzione, ma sicuramente spettacolare

Alex Ward assicura che i problemi che hanno deturpato le modalità online di *Takedown* verranno risolti con *Burnout Revenge*: "*Burnout 3* è stato il primo gioco di EA ad arrivare su Live in Europa. Penso che per il prossimo episodio saremo opportunamente attrezzati"

takedown durante tutta la gara, e non in parti ben precise del tracciato. Non solo. Per incentivare l'aggressività a cui Ward fa costante riferimento, le piste cittadine vanteranno un ampio numero di rampe e salti (con cui scavalcare per via aerea, 'alla Bo e Luke Duke', i propri avversari e prodursi in coreografici 'Vertical Takedown'), nonché di scorciatoie (con cui beffare i propri rivali, magari proprio in prossimità della linea del traguardo). E d'altro canto *Burnout* è sempre stato, volutamente, un gioco all'insegna della bastardata, una filosofia che trova conferme in quel *Revenge* che dà il nome al quarto episodio della serie: la rivincita in questione è infatti rappresentata dalla possibilità di utilizzare una crashbreaker in seguito a un incidente, Le conseguenze sono ovvie: una carneficina che, nelle intenzioni del giocatore che la scatena, dovrebbe coinvolgere anche le auto concorrenti nelle vicinanze.

Incidenti da paura, quindi. "Vogliamo stabilire un paradigma videoludico con i nostri incidenti: vogliamo che la gente veda gli altri racing game e dica 'ma dai, non ci sono gli incidenti di *Revenge*!'", dichiara Ward in tono scherzoso. "Seriamente, mi piacerebbe che prima poi fosse la gente del cinema ad ispirarsi ai videogiochi e non viceversa. Prendete 'Ronin'. Anzi, ancora meglio, prendete 'Bad Boys II': avete presente la scena dell'inseguimento [con una Ferrari che insegue un camion che insegue un SUV su un ponte di Miami, ndr]? È un concentrato di azione e spettacolarità. Ditemi se la prima volta che l'avete vista non avete pensato fosse un videogioco".

La commistione fra cinema e videogioco è senza dubbio uno degli obiettivi del publisher di *Burnout*, Electronic Arts. "Lavorare con Electronic Arts ci ha garantito una libertà creativa che prima non avevamo", sottolinea Alex. "Tra l'altro, EA Canada era stata una delle poche a non liquidare il nostro progetto quando cercavamo un publisher per il primo *Burnout*. Durante lo sviluppo ci eravamo anche incontrati con i membri del team di *Need for Speed*, che ci avevano suggerito l'idea di aggiungere il turbo per premiare i rischi assunti durante la guida". Nessun problema, quindi, nell'inglobamento del franchise da parte della multinazionale brutta e cattiva? "Proprio no, anche se ne sentiamo di tutti i colori. Sul nostro sito un tizio si lamentava del fatto che EA stesse portando la serie alla rovina, e questo semplicemente perché abbiamo messo una delle auto di *Burnout* in uno dei livelli de *Il Padrino*. Noi vogliamo semplicemente realizzare un gioco con cui la gente possa divertirsi. Tutto qui". E se le premesse verranno mantenute, ci sono pochi dubbi che Criterion non possa fare centro anche stavolta.

Top Model

Anziché replicare modelli di vetture reali come accaduto nei precedenti *Burnout*, e non potendo contare su licenze ufficiali per ovvie ragioni, i grafici si sono avvalsi dell'aiuto di un paio di progettisti di automobili per disegnare le quattroruote di *Revenge*. Lee Walton (ex-dipendente di Peugeot) e Dan Walker (ex-consulente per Nissan, Peugeot, Ford e Jaguar) hanno così messo su carta dei bozzetti per auto di vario tipo (sportive, berline, SUV, ecc.) e gli sviluppatori d'oltremanica hanno portato il tutto a video. I modellatori 3D hanno poi passato un'intera giornata da uno sfasciacarrozze situato vicino allo studio per prendere a mazzate (letteralmente) alcune vetture destinate alla demolizione e studiare le deformazioni della carrozzeria, mentre i responsabili dell'audio campionavano opportunamente ogni rumore provocato dalla lamiera distorta.

Hellgate: London

Traffico, costo della vita proibitivo, condizioni meteorologiche pessime... Ma Londra non è mai stata così infernale come nel primo progetto di Flagship

Grazie a un sistema simile a quello legato all'impiego delle rune in *Diablo II*, ogni arma di *Hellgate: London* potrà essere potenziata e modificata in diversi aspetti

La particolarità del titolo con cui Namco debutta ufficialmente sul mercato PC è già di per sé motivo di stupore, ma sono in realtà altri fattori a generare enorme curiosità intorno a *Hellgate*. In primis, si tratta del titolo di esordio di Flagship Studios, società fondata dal producer di *Diablo*, **Bill Roper**, insieme a Erich Schaefer, Max Schaefer e David Brevik, dopo aver abbandonato Blizzard North per divergenze d'opinioni col publisher Vivendi. Secondo, malgrado le foto pubblicate in queste pagine sembrino contraddire la seguente affermazione, *Hellgate: London* non è uno sparatutto in soggettiva.

Roper era stato abbastanza chiaro nei giorni della sua partenza dalla casa di *WarCraft*: pur non avendo delineato alcun piano concreto per il futuro (per sua stessa ammissione, le dimissioni sono state rassegnate prima che ci fosse l'idea di dare vita a Flagship), l'ex-vicepresidente di Blizzard aveva dichiarato esplicitamente di voler "continuare a giocare a *Diablo* per il resto della vita". Ed *Hellgate* è proprio il concretizzarsi di quel desiderio.

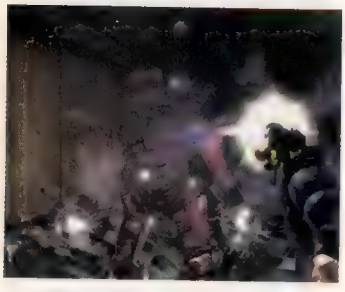
Il primo progetto di Flagship è quello che viene definito dai suoi stessi autori come "*Diablo II* collocato in un mondo 3D". E i fucili, i cannoni e tutto l'armamentario classico di uno sparatutto in soggettiva che fa bella mostra di sé in primo piano nelle schermate di gioco? Semplici "sistemi per lanciare incantesimi". Come si conviene ad un normale action RPG, il buon esito di ogni azione non è determinato dall'abilità del giocatore con la combo mouse/tastiera, ma da un oculato investimento dei punti esperienza nello sviluppo del proprio alter ego, in aggiunta ad una scelta ponderata delle armi con cui equipaggiarlo in relazione alle situazioni da affrontare. Poco è dato di sapere al momento su come verranno gestite le abilità, ma è quasi certo che saranno suddivise in tre categorie principali, Vengeance (attacco), Auras (difesa) e Combo (eseguibili all'occorrenza di un colpo critico), con abilità minori, come velocità e salto, specifiche della classe di appartenenza del personaggio selezionato (naturalmente disponibile nelle due alternative sessuali e customizzabile nell'aspetto).

Oltre a sortire evidenti effetti di spettacolarizzazione dell'esperienza, secondo Flagship la visuale in prima persona permetterebbe al giocatore di vivere con superiore 'intimità' l'universo di *Hellgate* (sebbene il team stia vagliando una deroga a favore della terza persona in occasione dei corpo a corpo), di percepire una maggiore libertà e di dar corso a strategie più complesse di quelle orchestrabili in *Diablo*. Tutte caratteristiche che dovrebbero esaltare il lavoro svolto dal team in termini di level design. Max Schaefer, già art director di *Diablo II*, e Dave Glenn, background artist del medesimo gioco, hanno accolto con entusiasmo l'idea di un'ambientazione londinese, convinti che la capitale britannica offra moltissimi "dungeon naturali": l'immancabile visita alla città del Big Ben, armati di macchine fotografiche e telecamere, ha quindi permesso ai grafici di Flagship di raccogliere materiale in abbondanza a cui ispirarsi nell'elaborazione dello stile grafico di *Hellgate*. Il risultato è che, oltre a presentare cameo riconoscibili come il Buckingham Palace e la cattedrale di St. Paul, più della metà del gioco avrà luogo nel sottosuolo, in un'intricata rete di cunicoli formata da tunnel della metropolitana, pozzi d'epoca medievale, fogne maleodoranti e umide gallerie adibite al passaggio dell'acquedotto.

Una volta tanto, a fare da sfondo narrativo ad un mondo così cupo non è la consueta minaccia della distruzione planetaria. La Terra, infatti, è già devastata. La storia descritta da *Hellgate* vede trascorsi cinque anni di occupazione demoniaca, con gli esseri umani costretti a vivere sottoterra a seguito delle sonore bastonate ricevute in superficie per tutto il lustro precedente. Da qui la trama prosegue in modo lineare, ma in dungeon dalla planimetria mutevole in funzione di un sistema di generazione casuale. Come già accaduto nel primo *Diablo*, inoltre, determinate quest saranno ricreate ex-novo al secondo giro di giostra al fine di stimolare la rigiocabilità.

L'unica classe di cui Flagship ha fatto finora menzione è quella dei Templari, i principali protagonisti della guerra combattuta e persa dagli esseri umani con i demoni

"Malgrado le foto pubblicate in queste pagine sembrino contraddire la seguente affermazione, *Hellgate* non è uno sparatutto in soggettiva"



Roper promette un uso minimale di cut-scene in computer grafica. L'unica sequenza di rilievo sarà quella introduttiva, realizzata dallo studio d'animazione Blur

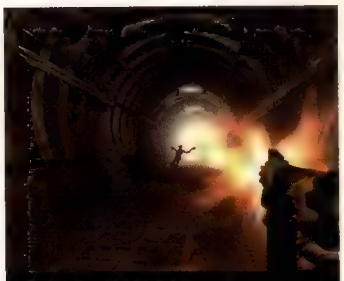
Sistema: **PC**
Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Flagship Studios**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **2006**

La gestione dell'inventario è rapida e semplice grazie ad un comodo sistema di drag-and-drop praticamente ininfluente sul ritmo di gioco

Oltre a una serie di modalità multiplayer su cui gli sviluppatori rimangono al momento omertosi (l'unica cosa che è data di sapere è che il numero massimo di giocatori ammessi è al momento in bilico fra i 16 e i 32 partecipanti e che il team di sviluppo è orientato verso una soluzione cooperativa), il singleplayer permetterà di avvalersi dell'ausilio di diversi NPC affiancabili al proprio alter ego una volta risolte determinate quest.

E se i personaggi non giocanti dovessero rivelarsi poco utili, si potrà comunque fare affidamento all'ampia gamma di armi (scusate, "sistemi per lanciare incantesimi") messe a disposizione, ognuna delle quali associata ad una lunga serie di caratteristiche, dalla precisione alla potenza, in perfetto stile RPG. Dette caratteristiche saranno inoltre suscettibili di variazioni arbitrarie, di modo che due armi apparentemente identiche possano offrire prestazioni difformi. Una caratteristica che ambisce a stimolare la raccolta degli item rilasciati da ogni nemico abbattuto, dal momento che ciascuno di essi può portare in dono una versione meglio bilanciata dell'arma in proprio possesso.

La direzione intrapresa da Flagship è diametralmente opposta a quella scelta da Romero e soci con il loro *Gauntlet: Seven Sorrows* (pag. 068). Due interpretazioni agli antipodi dell'action RPG, entrambe intriganti per quanto diverse in termini di prospettiva, meccanica, ambientazione e piattaforma. Ma d'altronde Roper era stato chiaro: di quello che fanno gli altri a lui interessa poco. Lui vuole solo "continuare a giocare a *Diablo* per il resto della vita".

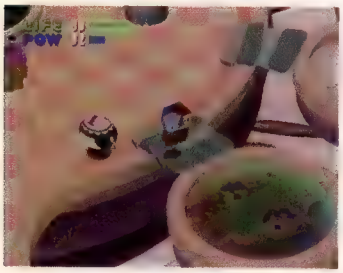


Il ballo dei debuttanti

Hellgate: London segna l'ingresso ufficiale di Namco nel mercato PC, un ingresso prepotente e, stranamente, non basato su meno rischiose conversioni di titoli già usciti su altri formati: una strategia che faceva finora da comun denominatore a quasi tutti i publisher giapponesi. **Robert Ennis**, COO e CFO di Namco, ha giustificato la decisione di affidarsi a Roper e soci con "la condivisione del medesimo obiettivo da parte di Flagship e Namco: realizzare giochi innovativi ed esaltanti". *Hellgate* dovrebbe essere solo il primo di una lunga lista di giochi PC pubblicati dal colosso nipponico perché, come sottolineato proprio da Ennis, "è importante [per Namco] realizzare titoli di qualità per l'intera comunità videoludica". Una missione portata a termine con risultati non proprio esaltanti dalla stragrande maggioranza delle etichette del Sol Levante.

Homeland

Un RPG online per GameCube in cui bisogna tenersi per mano: Chunsoft prova a sfidare tutte le convenzioni



All'inizio del gioco è possibile scegliere se utilizzare un avatar di sesso maschile o femminile, ma i risvolti sul gameplay sembrano, per il momento, pressoché nulli

Far parte del team esclusivo a cui è concesso di testare un titolo online è spesso emozionante, e nulla potrebbe essere più esclusivo di un RPG online progettato in esclusiva per GameCube. A dire il vero *Homeland* è l'epitomo dell'esclusività, dato che il suo sviluppo, sospeso per lungo tempo, è ripreso ad una condizione inusuale: il gioco verrà venduto solo attraverso il sito web degli sviluppatori, Chunsoft. E tutti coloro che hanno prenotato il gioco con largo anticipo entreranno a far parte di un club ancora più esclusivo: quello dei beta tester, appunto.

Il disco di prova include sia le modalità online che offline, grazie alle quali il giocatore può ricevere l'ennesimo invito esclusivo, stavolta nei panni del suo avatar: la sequenza introduttiva vede infatti il giovane protagonista risvegliarsi da una pennichella pomeridiana per scoprire un angelo intento ad aprire un portone magico su un altro mondo, portone che solo i due possono oltrepassare.

In tutta onestà, l'inizio del gioco è piuttosto deludente, e l'impressione ricavata dalle prime ore di esplorazione è che *Homeland* non sia un'avventura particolarmente originale. Il protagonista deve infatti spostarsi dal proprio mondo verso altre terre per affrontare una serie di quest classiche, parlare con gli abitanti degli altri villaggi e combattere mostri. Come da copione, progredendo nel gioco è possibile sbloccare nuove quest e nuovi personaggi da far salire di livello. Il sistema di combattimento a turni è piuttosto semplice, con singoli comandi per attaccare, mentre le altre funzioni in-game appaiono disposte a cerchio attorno al proprio avatar.

"Quando in squadra, il giocatore che guida la catena fa tutto il lavoro, con gli altri relegati a ruolo di semplici spettatori. Il coinvolgimento non è granché"

La scatola custodita nella stanza da letto del protagonista contiene miniature di tutti i personaggi sbloccati che è possibile utilizzare nel corso dell'avventura

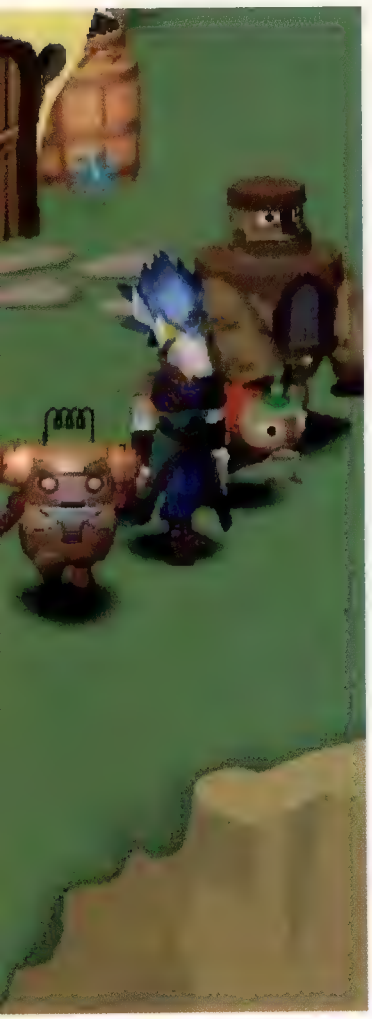
Homeland inizia ad allontanarsi dagli stereotipi del genere all'aumentare della portata dell'azione. I personaggi 'sbloccati' possono essere evocati e, facendoli tenere per mano, linkarli fra loro e ad altri NPC per unirne le forze in vista di situazioni particolarmente impegnative. Più gente si tiene per mano, più potente diventerà il gruppo. Un esempio vede i protagonisti impegnati a soffiare via un oggetto che blocca la strada: l'aria espulsa da un solo personaggio non è sufficiente per smuoverlo, a differenza di un soffio collettivo. Tenere per mano un compagno ferito o più debole permette anche di proteggerlo, mentre stringere il palmo di altri consente di guadagnare proprietà speciali: tenere per mano un personaggio di fuoco, ad esempio, permette al protagonista di percorrere distese di lava senza subire danni.

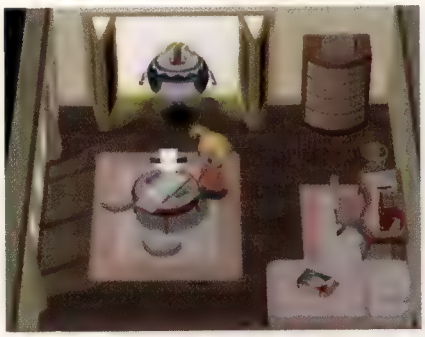
Sebbene il progresso del proprio personaggio passi per il classico esercizio di level up a base di punti esperienza, l'evoluzione appare sensibilmente più rapida rispetto al classico RPG: è sufficiente un'ora di esplorazione per sentirsi adeguatamente potenti da affrontare con sicurezza gli scontri proposti. Questa sensazione aumenta ad un ritmo tale che quegli stessi nemici che fino a poco tempo prima andavano evitati si fanno da parte per paura di prenderle. Di conseguenza, uccidere i nemici più deboli appare quasi fuori luogo, tant'è che solo i più sadici si accaniranno contro un avversario indifeso, dal momento che la ricompensa sarà un numero di punti esperienza davvero esiguo.

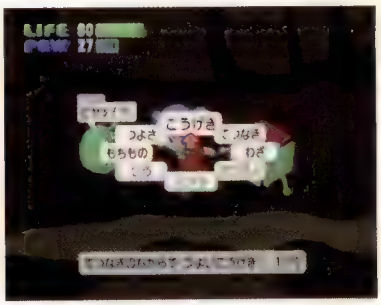
Al di là delle sue dinamiche, è indubbiamente lo stile grafico ad aver attirato così tante attenzioni su *Homeland*: la direzione è la medesima di altri titoli GameCube come *Animal Crossing* e *Giftpia* e, intenzionale o meno, la grafica si direbbe influenzata dal cel-shading vellutato di *The Legend of Zelda: The Wind Waker* o dalle illustrazioni di Tove Janson. Le ambientazioni sono volutamente semplici ed essenziali per far sì che il gioco funzioni in maniera efficiente online.

Detto ciò, i primi test condotti in rete, dove *Homeland* dovrebbe dare il meglio di sé, hanno avuto esiti altalenanti. I problemi di connessione e configurazione sono scontati con qualsiasi MMO o titolo online per console, ma l'immaturità della funzione online su GameCube sembra

Sistema: **GameCube**
Produttore: **Chunsoft**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Imminente**







I giocatori che si mettono in fila e si tengono per mano uniscono automaticamente i propri poteri e i propri attacchi, proteggendo altresì i personaggi più deboli con la forza del gruppo

amplificarli notevolmente: per questo motivo è stato assolutamente impossibile provare la modalità 'Play God', che permette al giocatore di usare il proprio GameCube come server per un'avventura su misura. Al contrario, entrare in altri server in modalità 'Play Adventure' ha funzionato senza troppi affanni, sebbene spesso capiti di collegarsi dall'altra parte del mondo, con ovvi problemi di organizzazione degli incontri con altri giocatori.

Questi problemi vengono centuplicati dalla bizzarra meccanica di esplorazione e combattimento a base di 'strette di mano'. Quando in squadra, il giocatore che guida la catena fa tutto il lavoro, con gli altri relegati a ruolo di semplici spettatori. E malgrado sia esaltante vedere l'azione che si dipana su schermo e accumulare punti esperienza senza muovere un dito, il coinvolgimento non è granché. Chi guida l'azione riceverà punti bonus per aver effettivamente svolto tutto il lavoro, ma questo significa che alcuni diventeranno potenti relativamente in fretta, lasciandosi gli altri alle spalle. Il fatto che i giochi online si rivelino spesso ostici per i nuovi arrivati è risaputo, ma che *Homeland* sembri incoraggiare questo fenomeno è davvero criticabile. È pertanto evidente che il titolo Chunsoft possa dare il massimo solo se giocato online con amici e conoscenti inclini ad alternarsi alla guida del gruppo. Ad ogni modo, un simile sbilanciamento potrebbe essere risolto alla fine della fase di testing, magari concedendo ad ogni singolo giocatore di guidare il team solo per un periodo predefinito di tempo (anche se è improbabile che l'agenda di Chunsoft permetta di apportare simili modifiche, dato che le prime copie del gioco dovrebbero giungere nelle case degli acquirenti proprio mentre state leggendo queste righe).

Ciò che preoccupa maggiormente è l'importanza di *Homeland* nel panorama ludico attuale. Con *World of Warcraft* è possibile perdere un week-end semplicemente andandosene in giro per il mondo virtuale; *Homeland* è invece un RPG classico reso un po' particolare dalle sue funzioni online. A giudicare da quanto visto fin ora, gran parte della soddisfazione è data dal portare a termine una serie di quest tutte molto simili fra loro, il che difficilmente soddisfa l'intenzione di Chunsoft di realizzare un titolo innovativo e unico per GameCube. In attesa di una recensione della versione finale che eventualmente smentisca quanto detto, per ora sembra che l'unica peculiarità di *Homeland* (complice anche l'assenza totale di una versione occidentale) possa essere l'esclusivo privilegio di giocare a uno dei pochi titoli online esistenti per la console Nintendo.

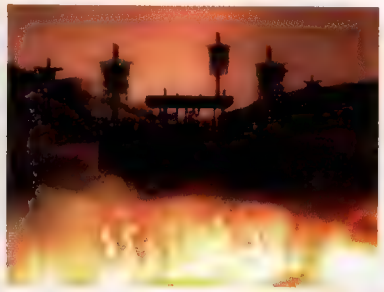
Hard discount

Finanziare la produzione delle versioni preliminari di *Homeland* ha richiesto non una sola spedizione di dischi, ma due. Chunsoft ha quindi deciso di economizzare sulla prima ondata di dischi, realizzando scatola e manuale di gioco in bianco e nero e su materiali non proprio di lusso. Impossibile non perdonare il publisher giapponese: in fondo il minimalismo è in linea con lo stile grafico di *Homeland* e il risparmio dovrebbe toccare solo la versione preliminare.

Spartan: Total Warrior

L'esercito più organizzato dell'antichità contro i migliori soldati della storia, con un pizzico di mitologia a far da contorno

La distanza visiva è notevole, specialmente se si considera il livello di dettaglio generale delle unità e degli sfondi. Malgrado la mole poligonale, *Spartan: Total Warrior* non lesina sugli effetti speciali



Il motore grafico è in grado di gestire fino a 150 soldati nella stessa inquadratura, ma l'intelligenza artificiale può governarne un migliaio contemporaneamente sparsi sui vari fronti della battaglia

All'interno degli uffici londinesi di Sega, uno schermo al plasma dalle dimensioni imbarazzanti comincia a tratteggiare i contorni di un campo di battaglia: la mandibola di **Videogiochi** si avvicina progressivamente al pavimento, mentre occhi inquisitori indagano tra cavi e controller cercando di scoprire il trucco. Sembra impossibile che tanta magnificenza visiva possa essere prodotta da una semplice PS2. A quanto pare, invece, la prossima generazione di console può attendere ancora un po'.

"Quello che convince in *Spartan* è la libertà interpretativa che sembra concedere al giocatore, almeno per quanto riguarda l'approccio alle battaglie"

Spartan: Total Warrior segna l'avvento di The Creative Assembly sul mercato console, ed è un esordio in pompa magna: lungi dal cercare facili guadagni riproponendo in versione rimaneggiata i classici strategici della serie *Total War* (difficilmente gestibili su una console, comunque), lo sviluppatore inglese ha scelto la via più difficile, creando una nuova etichetta e, soprattutto, avvicinandosi a dinamiche di gioco più adatte alle interazioni via controller.

Il risultato è un titolo che ambisce a miscelare la magnificenza tecnologica di *Rome: Total War* con l'accessibilità tipica degli strategici-action di Koei. Mosso da un motore grafico proprietario, *Spartan: Total Warrior* porta sullo schermo centinaia di unità contemporaneamente, impegnate a combattere in architetture riccamente definite e mostrate nella loro interezza per un raggio di tre chilometri. E tutto questo ben di Dio, adeguatamente animato e affatto scevro di effetti speciali, si muove alla vorticosa velocità di sessanta frame al secondo senza mostrare alcuna incertezza. Impressionante.

Al di là di un impianto tecnologico di primo piano (ancor più valido nella versione Xbox, che può contare su una risoluzione più elevata), quello che convince in *Spartan: Total Warrior* è la libertà interpretativa che sembra concedere al giocatore, almeno per quanto riguarda l'approccio alle battaglie. Il team di sviluppo è infatti riuscito a differenziare le molte armi disponibili dotandole di dinamiche e peso specifici. Dalla classica accoppiata spada/scudo alla lunga alabarda, dal martello all'arco, ogni singolo strumento d'offesa porta con sé un cambiamento netto nell'approccio, suggerendo al giocatore diversi modi di affrontare i nemici e le situazioni proposte. Non a caso, il PR di The Creative Assembly Ian Roxburgh si è prodigato nel sottolineare come chiunque si sia avvicinato al gioco fino ad oggi abbia adottato approcci molto personali, scegliendo di volta in volta le armi più adatte al proprio stile di combattimento.

Ma grafica e arsenale non sono nulla se l'interfaccia di controllo è incapace di svanire tra le mani del giocatore, possibilmente senza scivolare nella banalità. Neanche questo comparto sembra essere stato trascurato, e già dalla versione preliminare è possibile intuire l'efficienza del sistema di controllo: i comandi di attacco distribuiti sui tasti principali possono essere alterati agendo sui cosiddetti 'modificatori' posti sui dorsali. Un po' come in *PES* il tasto R1 modifica il passo in corsa, in *Spartan: Total Warrior* modifica una sciabolata in una devastante affondo. Non mancano inoltre mosse speciali, ottenibili raccogliendo le anime dei nemici abbattuti e pregando gli dei presso appositi altari.

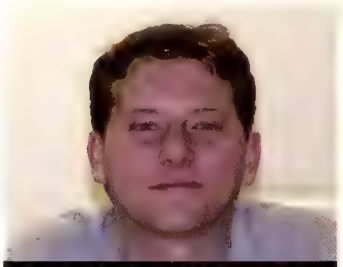
Al di là di una modalità Arena dedicata agli allenamenti contro il ricco bestiario proposto, il fulcro di *Spartan: Total Warrior* sono i suoi quattordici livelli allestiti dagli svilup-

Sistema: **PS2, Xbox, GC**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **The Creative Assembly**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita. **Settembre**

Per realizzare armi efficaci e diversificate il team di sviluppo ha deciso di non badare troppo all'accuratezza: spade e alabarde non saranno precise al millimetro, ma la giocabilità non ne risente di certo nel caos della battaglia

patori per la campagna principale. Di volta in volta verranno assegnati dal sovrano degli spartani compiti ben precisi, ed è proprio su questi che The Creative Assembly conta per evitare una dolorosa scivolata sulla buccia di banana della ripetitività. Miscelando battaglie furiose in campo aperto a missioni di infiltrazione tra le file nemiche, o compiti di 'scorta' per unità speciali a sanguinose battaglie contro temibili boss di fine livello, il team di sviluppo spera di rendere varia e sorprendente la strenua difesa spartana dall'attacco delle legioni romane.

Il bilanciamento globale è tutto da valutare quindi, mentre è senz'altro da rivedere l'integrazione tra le animazioni dei personaggi, realizzate in motion capture, e il piano su cui si danno battaglia. Qualche pattinamento di troppo macchia al momento la cura profusa nei particolari, ma dopo oltre due anni e mezzo di sviluppo è lecito sperare che The Creative Assembly non commetta il delitto di trascurare gli ultimi, piccoli particolari di un titolo che si colloca tra i più interessanti del prossimo autunno.



Rigorosità storica? No, grazie
"Abbiamo lasciato alla nostra serie di strategici *Total War* il compito di riprodurre periodi storici ben definiti", spiega **Ian Roxburgh** (in foto). "Con *Spartan: Total Warrior* abbiamo preferito sbizzarrirci e realizzare un canovaccio fantasioso. Ci siamo domandati quale fosse l'esercito più temibile della storia, e la scelta sulle legioni romane è venuta da sé. E di fronte a tanta incredibile potenza abbiamo deciso di mettere gli spartani, soldati che singolarmente non avevano pari per efficacia e preparazione". Per dare ulteriore varietà al gioco, gli sviluppatori hanno inserito elementi ancora più fantasiosi, tratti direttamente dalle pagine della mitologia più classica. Il minotauro è il boss che attende al termine di un labirintico livello mentre armi come il 'potere di Medusa' saranno a disposizione dei romani per pietrificare i propri commilitoni.

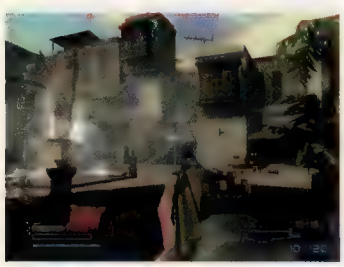
Cold Winter

Per la maggior parte degli sparatutto su PS2 l'accoglienza è stata finora glaciale. A dispetto del titolo, *Cold Winter* promette di riscaldare gli animi

***Cold Winter* sa come riutilizzare gli ambienti senza cadere nella monotonia. Il primo 'intervento' in questa strada, per esempio, produce una carneficina che farà da sfondo durante la seconda visita**

Julian Widdows menziona *GoldenEye* con sorprendente nonchalance: "Era un gioco mediocre", dichiara. "Spero che noi abbiamo fatto di meglio". Fortunatamente, il commento non è ispirato da arroganza, ignoranza o dal semplice desiderio di venire crocifisso in sala mensa: il direttore dello sviluppo di Swordfish Studios sta semplicemente parlando dell'altro *GoldenEye* (quello targato EA, che non cambierà certo il mondo degli FPS su console). Ma l'attimo di confusione iniziale è comunque significativo: *Cold Winter* appare in tutto e per tutto come quel seguito spirituale che il gioco Rare non ha mai avuto. "Ne saremmo onorati", dice Widdows, "ma per quanto riguarda i contenuti, lo stile e la storia, il nostro gioco è decisamente diverso. *Cold Winter* è più diretto, più brutale e più dark dei titoli su licenza Bond".

> "I nemici avanzano in formazione, esplodendo fuoco di soppressione e procedendo a balzi, mentre il loro comandante rimane al sicuro nelle retrovie"



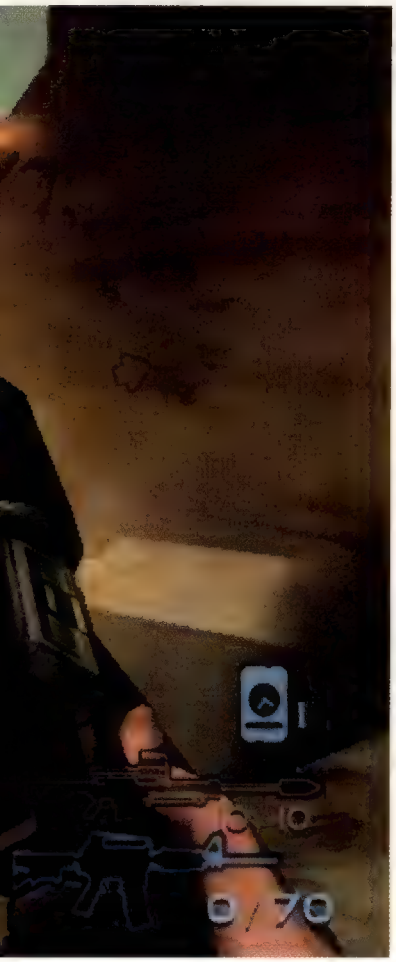
Il giocatore può trasportare un massimo di due armi alla volta, ma avvicinarsi ad un nemico con l'intenzione di colpirlo col calcio del fucile non è semplice

Negare a priori la somiglianza fra i due giochi sarebbe comunque insensato e, come sottolinea Widdows stesso, "naive e deleterio". Del resto, sebbene sia tutt'altro che un semplice melange di stereotipi, *Cold Winter* si poggia su quegli elementi che hanno definito il genere a cui appartiene. "Un anno fa avevamo l'ossatura del gioco", dichiara il director, "ma negli ultimi 12 mesi abbiamo inserito in quella struttura una quantità mostruosa di contenuti. Abbiamo bilanciato ogni combattimento in modo da farlo funzionare a dovere, abbiamo registrato e ri-registrato il parlato per garantire una esperienza narrativa di alta qualità e abbiamo finito il lavoro alle animazioni e al modello fisico. Abbiamo anche risolto certi problemi con la IA e ponderatamente aggiunto quelle che pensiamo essere le caratteristiche essenziali del gioco. E abbiamo rifinito l'esperienza il più possibile: abbiamo lavorato sui controlli, sulla mira e sull'arsenale ogni singolo giorno per essere sicuri che il gameplay fosse perfetto".

Onestamente, questo genere di retorica è ormai linguaggio abusato da qualsiasi sviluppatore con un prodotto da vendere. Eppure sembra esserci qualcosa di genuino nel discorso di Widdows: qualcosa che ha a vedere col fatto che la versione quasi finita di *Cold Winter* sembri confermare ogni sua parola. Lo sviluppatore britannico vuole portare un FPS 'da PC' su PlayStation2 e, di conseguenza, il gioco propone un modello fisico realistico e conflitti a fuoco in cui giocatore e CPU si scambiano piombo in scenografie inclini al collasso. Widdows descrive con parole d'elogio la forza del RenderWare nel generare un'esperienza visiva memorabile su un hardware vecchio di cinque anni, e non ha torto. Considerato il suo ambizioso repertorio di effetti speciali, il frame rate di *Cold Winter* è più che decente. "In sostanza", dichiara Widdows, "si tratta solo di sapere quali ostacoli tecnici si possono superare e quali no. E quindi di adattarvisi".

Al di là della grafica, il vero merito dei designer inglesi è quello di aver dotato la propria creazione di personalità: nel narrare la sua storia, *Cold Winter* propone una serie di ambientazioni evocative dove i personaggi parlano la propria lingua nativa e gli eventi sono innescati da sequenze in-game e cut scene renderizzate (anche se Widdows minimizza la prevalenza delle seconde). I nemici badano alle proprie faccende finché non è il giocatore a diventare motivo di interesse, e quando attaccano lo fanno con convinzione. Se in gruppo, avanzano in formazione per poi dividersi allo scopo di accerchiare il giocatore, esplodendo fuoco di soppressione e procedendo a balzi, mentre il loro comandante rimane al sicuro nelle retrovie.

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Vivendi Universal**
Sviluppatore: **Swordfish Studios**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Estate**



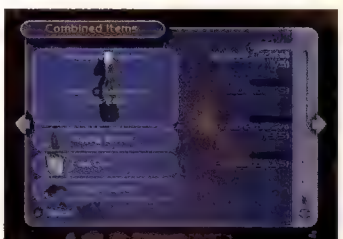
Grazie a un uso giudizioso del RenderWare, Swordfish ha confezionato un FPS per PS2 ricco di zucchero per gli occhi. Bagliori e effetti particellari abbondano, ma il frame rate sembra solido

Eliminando quest'ultimo, l'IA dell'intera squadra crolla, e i movimenti ponderati e corali lasciano il posto a una carica a testa bassa avulsa dal benché minimo istinto di autoconservazione.

Ciò che stupisce di *Cold Winter* è che, oscillando fra l'omaggio e l'innovazione, dimostra i tre anni di sviluppo di cui è il risultato. L'impatto dei proiettili, per esempio, produce contorsioni di corpi e distaccamenti di arti, mentre le esplosioni scaraventano in aria i nemici coinvolti: l'entusiasmo per l'uccisione è in *Cold Winter* incarnazione di quello di *GoldenEye*. Quelle caratteristiche che l'anno scorso sembravano impressionanti, lo sono ancora di più oggi: la possibilità di far saltare una granata mentre è ancora attaccata alla cintura del nemico rimane una caratteristica di spicco, ancor più considerando che esistono diversi tipi di granate. *Cold Winter* è zeppo di caratteristiche che arricchiscono l'esperienza senza risultare fondamentali per il completamento di un obiettivo, in ossequio al volere espresso da Widdows tempo addietro: "Tutto ciò che possiamo fare per consentire a chiunque voglia finire il gioco di riuscirci viene preso in esame e, se possibile, implementato".

Il problema è uno solo: riuscirà *Cold Winter* a conciliare le esigenze di un pubblico hardcore rimanendo al contempo accessibile per quell'80% di giocatori che, secondo le ricerche di Sony Computer Entertainment, non arriva mai alla fine di un gioco? A detta di Swordfish, il beta testing suggerisce una lunghezza media di 15 ore per la campagna principale: non una passeggiata, ma nemmeno una maratona. Gli hardcore gamer probabilmente lamenteranno la latitanza di un'opzione per regolare la sensibilità del movimento imposta di default, ma il team assicura che fa tutto parte di un piano teso ad evitare "opzioni che permettano al giocatore di rovinarsi l'esperienza ludica". Solo un'analisi approfondita permetterà di determinare se i vari livelli di difficoltà e, cosa più importante, le generosa modalità multiplayer saranno in grado di garantire una longevità adeguata. Se così fosse (e da quanto si è visto c'è da essere ottimisti), la console Sony potrebbe finalmente avere l'FPS che aspetta da anni.

Cold Winter trae ispirazione in egual misura dagli FPS per console e da quelli per PC: dai secondi deriva sicuramente la possibilità di spostare gli oggetti per usarli come copertura o ostruzione. Fortunatamente il sistema di controllo rende la procedura molto semplice

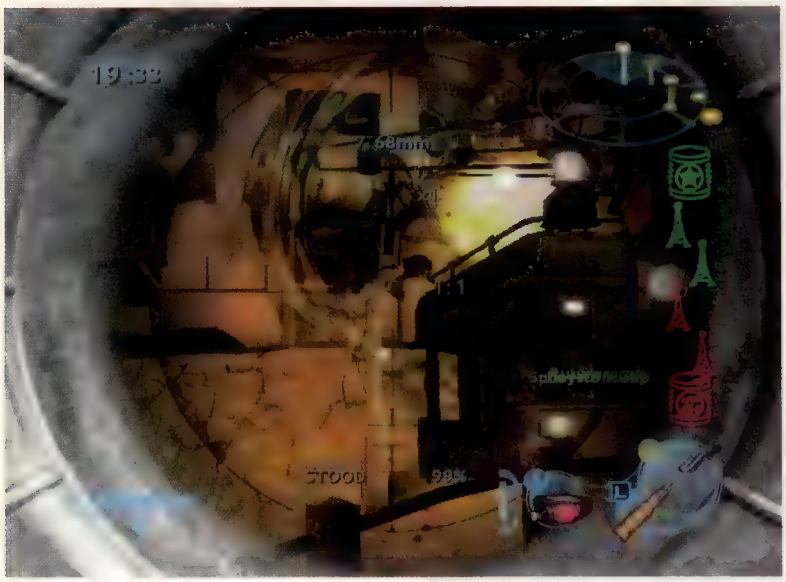


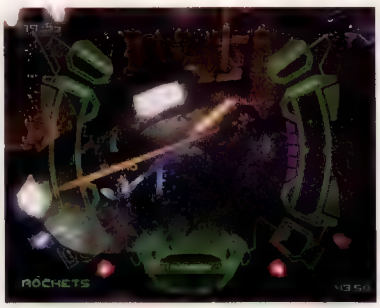
Strumenti fai da te

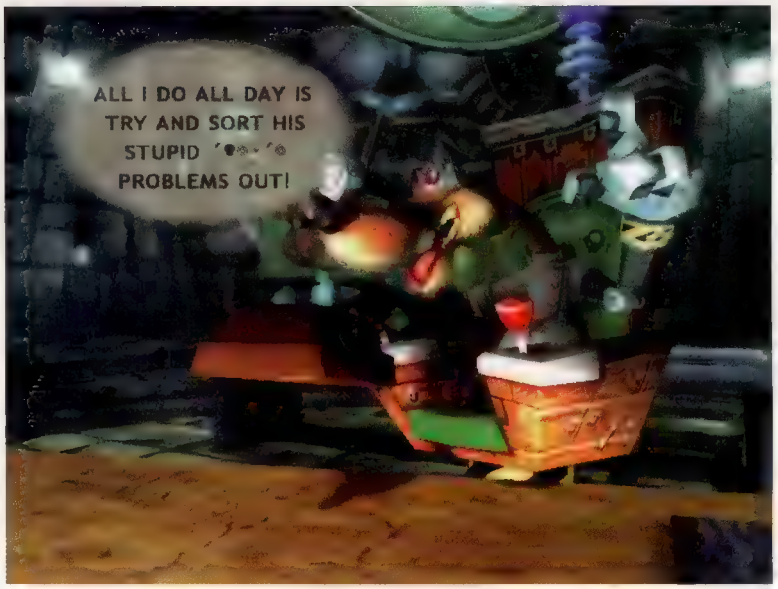
Nel tentativo di fornire materiale per gli hardcore gamer, *Cold Winter* distende sul suo gameplay di base un velo di complessità del tutto opzionale. L'esempio più evidente è rappresentato dalla schermata di combinazione degli item, dove il giocatore può assemblare gli oggetti raccolti durante l'avventura, ottenendo armi e strumenti altrimenti inaccessibili. Tali oggetti non sono assolutamente essenziali ai fini del completamento del gioco, ma hanno il potenziale di aumentarne notevolmente l'appeal. È il caso, ad esempio, della creazione di strumenti di scasso: non permetteranno di accedere a nessuna porta importante, ma daranno modo di visitare ambienti potenzialmente custodi di bonus. Alcune armi, assicura Swordfish, diventeranno disponibili solo ai giocatori che si dedicheranno all'esplorazione. Le implicazioni derivanti dalla preparazione di un cocktail Molotov parlano da sole, soprattutto quando un gruppo di volenterosi assalitori sta sfondando una porta.

Conker Live and Reloaded

Grabbed by the Ghoulies sarà stato anche il primo titolo Rare su Xbox, ma è questo il gioco che concretizza il passaggio dei fratelli Stamper a Microsoft







La modalità multiplayer è divisa in due sezioni distinte: Old War e New War. Quest'ultima è, ovviamente, ambientata in una serie di livelli futuristici e dai colori vividi, mentre Old War è decisamente più tradizionale, con armi e scenari degni di uno sparatutto sulla Seconda Guerra Mondiale

È quanto meno paradossale che il titolo più importante (e forse l'ultimo) di Rare su Xbox sia proprio quello che, nella sua incarnazione originale, è riuscito ad ottenere un buon successo solo fra la critica e i fan più sfegatati della casa britannica. Ma forse è giusto così: d'altro canto l'obiettivo di *Conker* è stato sempre quello di ribaltare ogni possibile clichè con un umorismo becero, senza ambire ad un gameplay dalla profondità siderale. Quindi ben venga che il primo progetto di una certa importanza dopo l'acquisto da parte di Microsoft sia proprio *Conker Live and Reloaded* (e ben venga in redazione un codice più definitivo di quello giunto pochi giorni prima della chiusura, assolutamente non recensibile).

"Con sesso e/o violenza gratuita divenuti ormai la norma, le sboccate performance di *Conker* sorprendono leggermente meno che in passato"

Chapter X è una modalità deathmatch da affrontare in solitaria: progredendo è possibile conquistare una serie di medaglie, grazie alle quali sbloccare bonus vari, come nuove mappe multiplayer

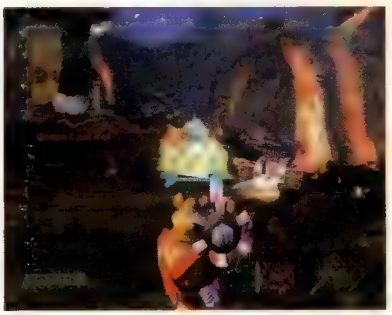
Premesse filosofiche a parte, va fatto notare immediatamente come l'iterazione Xbox del gioco presenti parecchie differenze rispetto all'originale per N64. Per cominciare, a fronte di una notevole e benvenuta opzione online, la modalità singleplayer (ovvero il famoso *Bad Fur Day* visto quattro anni or sono) sembra aver perso parte dello smalto originale. La sensazione è che il gioco abbia smarrito qualcosa in quanto a sensazionalismo, complice anche la mancanza di quell'effetto sorpresa che aveva contraddistinto l'uscita di *Conker* nel 2001. Con sesso e/o violenza gratuita divenuti ormai la norma in diversi videogiochi odierni (a prescindere dalla qualità dei titoli che li propongono), le sboccate performance del roditore in questo platform inusuale sorprendono leggermente meno che in passato. Va detto che raramente un umorismo tanto greve è stato rappresentato in maniera così iconoclasta: le risate isteriche che seguono l'incontro con la mucca che spruzza diarrea, per esempio, hanno pochi eguali nella storia moderna del videogioco. E anche l'utilizzo costante del turpiloquio potrà essere roba da teenager, ma nel vederlo adottato da personaggi tanto fumettosi e dal look angelico, è impossibile non farsi scappare un sorriso malvagio e immaturo a 72 denti.

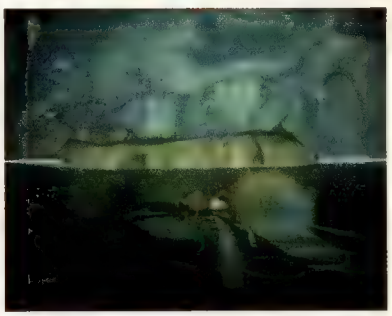
Da quanto visto nella build giunta in redazione, durante le prime ore di gioco pare che poco sia cambiato, ad eccezione di uno scontato potenziamento nel comparto audiovisivo. Ma i miglioramenti nel gameplay, per quanto minimi, sono comunque presenti: sequenze come l'atterraggio iniziale di Conker sulla spiaggia sono decisamente più curate e, grazie all'ausilio di un sistema di controllo a due stick, più godibili.

Un altro possibile problema risiede, ancora una volta, nella natura del titolo originale: pur essendo un coraggioso tentativo di rinnovare il genere dei platform, *Bad Fur Day* non è mai riuscito a risolvere i problemi che attanagliano il genere (inquadrature irritanti, nemici di fine livello frustranti e obiettivi scontati) e, nonostante la spettacolarità dei momenti comici di cui è disseminato tutto il gioco, sembrerebbe che questi difetti siano ancora presenti nell'edizione Xbox. Ma dato che le caratteristiche più interessanti di *Bad Fur Day* venivano espresse durante la seconda metà del gioco, quando da platform semplicemente discreto mutava in una brillante parodia di celebri blockbuster hollywoodiani, è ancora presto per emettere un giudizio definitivo su *Live and Reloaded*.

E a proposito di Live, la decisione di affrontare con piglio diverso il genere dei platform era comprensibile su N64, ma sulle console attuali (e in particolare su Xbox), dove il genere è stato ormai abbandonato da molti, l'idea di dedicare un ampio spazio al punto di forza della console ospitante appare quanto mai sensata. Il multiplayer online (ma anche via LAN oppure offline contro degli esilaranti 'Dumbot') non ricicla affatto la modalità principale, ma propone una prospettiva completamente nuova, in cui lo

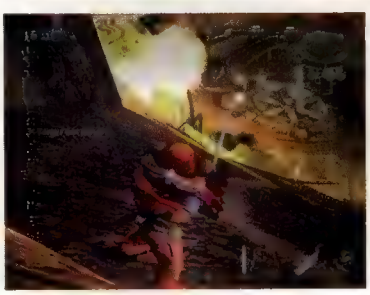
Sistema: **Xbox**
Produttore: **Microsoft Game Studios**
Sviluppatore: **Rare**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Imminente**

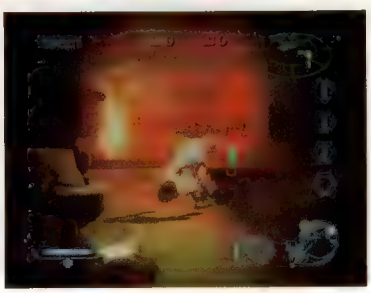




Anche se la modalità singleplayer rimane fin troppo fedele all'originale, questo non ha impedito a Rare di arricchire i livelli con notevoli dettagli grafici. Se non altro, sarà un piacere ripercorrere l'avventura di Conker fra un multiplayer e l'altro...

scontro in cooperativa è fondamentale. I roditori continuano infatti la propria battaglia contro i malefici Teddiz, con i militanti di ogni schieramento dotati di attributi specifici che li rendono nettamente diversi dai propri compagni. Per usare un paragone irriverente, la diversità fra i vari personaggi ricorda più *Unreal Championship 2* piuttosto che un *Halo 2*, in cui i partecipanti sono tutti sullo stesso livello. I Long Ranger (non Lone, attenzione) sono dei cecchini malefici, dotati di visione potenziata e diversi tipi di munizioni, mentre i Demolisher sono dei bruti armati di lanciarazzi e granate, perfetti per uno scontro ravvicinato. Con una serie di abilità peculiari così ampia (e che comprende sentry gun, mimetizzazioni, pistole 'curative' e la possibilità di fingere la propria morte) e veicoli il cui nome è tutto un programma (Mule Bomber o Toad Jeep, per esempio), le potenzialità di successo sono enormi quanto quelle di un fallimento nel caso il bilanciamento non sia più che perfetto. E con la scena Live più in forma che mai negli ultimi mesi, c'è da star certi che non saranno pochi i possessori di Xbox felici di infilare il DVD di Rare nella propria console di tanto in tanto.





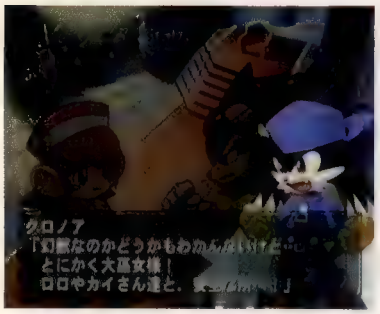
Miraggi pelosi

L'incontro con un gargoyle che blocca un ponte nelle prime fasi dello story mode costituisce una gradevole sorpresa. Probabilmente per spiazzare i fan del titolo originale, la vecchia tattica per avere la meglio sul guardiano ha perso completamente d'efficacia e provoca invece una divertente reazione: il mostro rivela che i designer avrebbero modificato le parti iniziali del gioco per illudere l'utente di avere a che fare con un'avventura completamente nuova. La speranza è che, contrariamente a quanto scritto nel baloon in questione, anche i livelli successivi siano permeati del medesimo genere di umorismo autoreferenziale.

Namco X Capcom

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Monolith Soft**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **26 maggio**

Stimolati da un mercato giapponese sempre più in crisi, due rivali storici decidono finalmente di unire le proprie forze



I grafici di Monolith hanno dovuto creare da zero la maggior parte delle sequenze d'attacco: se Ryu vanta sicuramente una marea di materiale di riferimento, predisporre *Klonoa* al combattimento non dev'essere stato altrettanto semplice

Un cast da Oscar

La lista dei donatori da cui *NXC* trae il suo cast è ancora incompleta e sono diversi i titoli che stupiscono (momentaneamente) per la propria assenza. Fra quelli confermati alla presentazione del gioco vanno citati *Soul Calibur*, *Tales Of...*, *Xenosaga*, *Tekken* e *Klonoa* da parte di Namco e *Street Fighter*, *Vampire*, *Rival Schools*, *Ghosts 'N' Goblins*, *Dino Crisis* e *Strider* sul versante Capcom.

Il nuovo RPG strategico di Monolith, sussidiaria di Namco, è sicuramente uno dei titoli più ricchi di mascotte della storia recente. Per celebrare il suo 50° compleanno, Namco si era posta l'obiettivo di realizzare un gioco popolato dai suoi personaggi più famosi, ma dopo due anni di sviluppo si è resa conto che il cast di 100 protagonisti scritturati allo scopo non sarebbe stato sufficiente per garantire il successo del prodotto. La soluzione escogitata per ovviare al problema sarebbe stata improponibile in un mercato più florido e rigoglioso: l'accordo con un altro publisher dalla produzione altrettanto ricca di personaggi famosi.

Sebbene il coinvolgimento di Capcom nello sviluppo si limiti alla supervisione dell'utilizzo dei suoi personaggi, Keiji Inafune, capo del reparto R&D della casa di Osaka nonché l'uomo su cui Capcom ha puntato per il proprio rilancio, sembra entusiasta di *NXC*. Profondo conoscitore del roster di personaggi dei due publisher (avendo egli stesso creato alcune delle icone Capcom durante il suo periodo come character designer), Inafune si dichiara sorpreso del fatto che ben pochi di questi siano al giorno d'oggi sotto la luce dei riflettori, e considera progetti come *NXC* un'occasione per far rinascere l'interesse tanto fra i fan della vecchia scuola quanto fra i neofiti del videogioco.

NXC vanta attualmente poco più di 200 personaggi, tutti realizzati mediante sprite 2D e resi vivi da specifico doppiaggio. Se la prima caratteristica è sicuramente una gioia per gli occhi, la seconda lascia in parte perplessi, dato che alcuni personaggi originariamente muti si esprimono ora con una voce in stile anime esageratamente concitata. Il numero di protagonisti giocabili si assesterà probabilmente sulla sessantina, col resto degli eroi relegati al ruolo di cattivi o di semplici cameo per la gioia dei loro fan.

I livelli vengono inquadrati mediante la classica prospettiva isometrica finché non ha inizio il combattimento, invece proposto in 2D

Il gioco in sé è un RPG strategico convenzionale sotto tutti i punti di vista, eccezion fatta per il sistema di combattimento, apparentemente ispirato alle saghe dei beat'em up per cui i due publisher sono diventati famosi. Gli attacchi vengono eseguiti mediante sequenze impartite via D-pad (Namco non ha ancora chiarito se queste sequenze di mosse cambino di personaggio in personaggio o rimangano sostanzialmente immutate) e possono esser linkati per ottenere combo a terra o in aria dagli effetti opportunamente spettacolari. Nella parte bassa dello schermo compaiono due barre, Hissatu (special) e Kizetsu (finte), che, una volta riempite, aprono l'accesso a nuove supermosse, utilizzabili mediante i tasti frontali. I personaggi che lottano in coppia possono unire i propri attacchi per la disperazione del loro avversario, mentre una particolare tecnica di assalto multiplo consente di scagliare tutto il team contro un unico bersaglio. La coreografia delle sequenze suggerisce che a prescindere dal valore complessivo del gioco, i fan delle serie Namco e Capcom lo apprezzeranno anche solo come film interattivo.

Ma se la notorietà delle licenze può garantire un successo di vendite sulla fiducia, la rinascita di personaggi lontani dai riflettori da anni dipenderà dalla qualità del gioco. Inafune ha lasciato intendere che un'accoglienza calorosa per qualsiasi personaggio del gioco potrebbe significare un coinvolgimento degli stessi nei futuri titoli Capcom: di certo nemmeno i più accaniti sostenitori dell'originalità potrebbero non essere d'accordo sul fatto che Strider Hiryu e Wonder Momo abbiano appeso spada e stivali al chiodo decisamente troppo presto.

Soul Calibur III

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Fine anno**

Dopo aver introdotto un personaggio specifico in ciascuna delle tre edizioni di *SCII*, Namco ne inventa altri tre, includendoli però nell'unica versione prevista di *SCIII*

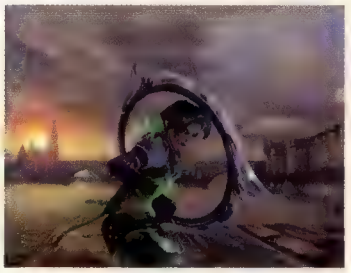
Se l'annuncio di una nuova edizione di *Soul Calibur* difficilmente poteva dirsi inatteso, meno prevedibile è stato quello della console di destinazione. Dopo la triplice release per PS2, Xbox e GC del nominalmente-secondo-ma-di-fatto-terzo episodio del franchise, il quarto (nominalmente il terzo) arriverà esclusivamente su PS2.

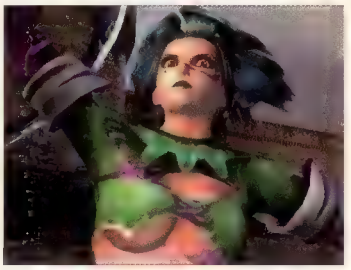
Soul Calibur III includerà nell'unica versione prevista tre personaggi inediti caratterialmente e stilisticamente liberi dai vincoli promozionali di Link, Spawn e Heihachi. Descritto come colui che "trascina nell'abisso della morte i testimoni della tagliente luce della sua falce", il guerriero Zasalamel si affianca a Nightmare e Astaroth nella categoria dei pesi massimi. Tira, invece, è un "angelo della morte con la grazia di un uccello che gioca con le vite altrui usando il suo Ring Blade". Stilisticamente vicina ad un'elfa medievale, Tira condivide con Kilik e Taki rispettivamente agilità e sex appeal. Ad arricchire il novero dei personaggi di provenienza asiatica come Mitsurugi e Xianghua provvede, infine, Setsuka, aristocratica geisha che "vive per la sua vendetta con una spada nascosta nel suo ombrello".

Seppur sospettosamente avara di informazioni sul sistema di combattimento, è evidente l'intenzione di Namco di ampliare la rosa dei lottatori conservando un certo equilibrio nell'ambito delle tre categorie tradizionalmente proposte. Dove invece la casa nipponica sembra avere l'ardire di mettere a dura prova quasi un decennio di rifiniture e perfezionamenti, è nell'offerta dell'inedita modalità Lost Chronicle, una non meglio specificata "simulazione strategica con elementi picchiaduro" nella quale i giocatori avranno modo di creare un personaggio originale definendone aspetto, occupazione ed armi. Al momento non è chiaro fino a che punto sarà possibile dar fondo alle proprie fantasie né se l'aberrazione finale avrà occasione di confrontarsi con gli altri 25 lottatori creati da Namco o con quelli prodotti da altri alunni del Dr. Frankenstein.

Come di consueto, l'elenco delle modalità previste è quasi più lungo di quello dei lottatori che vi potranno prender parte. Insieme agli scontati Story mode, Practice mode e Arena mode (variante del Weapon Master visto in *Soul Calibur II*, dove ogni incontro è sottoposto a particolari 'condizioni'), destano interesse il World Competition mode (analogo al Kumite mode di *VF4*, per altro già 'adottato' da Namco nel recente *Tekken 5*) e le due alternative al VS mode standard, vale a dire VS Special mode e VS Competition mode. Nel primo caso, due giocatori si sfidano negli ambienti a condizioni variabili proposti nel summenzionato Arena mode, mentre il secondo permette di organizzare tornei multigiocatore. Curiosamente assenti dalla documentazione Namco, il Team Battle e il Survival mode, invece inclusi in *SCII*.

Attualmente completo al 60%, *Soul Calibur III* sarà (probabilmente) oggetto di analisi più approfondita nel corso dell'imminente E3. Nel frattempo, l'utenza Xbox o GC che si fosse invaghita del precedente picchiaduro Namco è implicitamente invitata a dotarsi del sistema necessario per godere del prossimo. L'idea di Sony è questa.



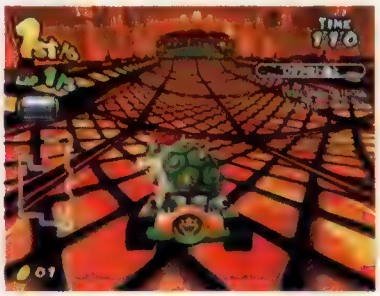


Poco sorprendentemente, due delle tre nuove aggiunte alla rosa dei combattenti di *Soul Calibur III* sono di sesso femminile. Ossequio alle pari opportunità o 'effetto *Dead or Alive*'? In ogni caso, c'è poco di cui lamentarsi

Mario Kart Arcade: Grand Prix

Sistema: **Coin-op**
Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno/Nintendo**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Autunno**

Nintendo affida a Namco il debutto in sala giochi del proprio franchise corsistico più famoso



Il desiderio di Miyamoto di rendere *Mario Kart Arcade: GP* accessibile a tutta la famiglia è evidente nel track design, sufficientemente semplice da poter essere digerito anche dai più inesperti dei videogiocatori (o dei piloti)

Eyetoy da sala

Il cabinato su cui gira *MKA:GP* monta il sistema di telecamere Nam-Cam 2, grazie al quale i giocatori possono mostrare la loro immagine sopra i rispettivi avatar durante la partita. Il coin-op supporta anche il sistema IC Card, dando modo agli utenti di salvare i progressi compiuti nel gioco e di sfruttare gli oggetti eventualmente sbloccati.

È stata senza dubbio la novità più importante dell'ultimo AOU show. Difficile stabilire cosa abbia sorpreso di più, se la vista della sagoma di Mario applicata ad un cabinato, o della parola 'Namco' di fianco ad uno dei franchise più famosi di Nintendo. Quest'ultima, era evidente, non ha sottovalutato l'impatto che il gioco avrebbe avuto sui visitatori. Da uno schermo LCD, Miyamoto ha spiegato e rassicurato, dichiarando che il gioco è stato pensato per permettere a Mario di raggiungere un pubblico ancora più ampio, per trasformare il franchise in un'occasione di intrattenimento per tutta la famiglia. Sorprendentemente, Shigeru ha confessato un'iniziale insicurezza circa la capacità di Namco di catturare il feeling di *Mario Kart* (una preoccupazione comprensibile visto lo scempio recentemente commesso con *Star Fox Assault*), ma, apparentemente, le prime versioni del gioco lo avrebbero rassicurato, convincendolo di aver fatto la scelta giusta.

Le prime impressioni maturate sul suolo fieristico sembrano confermare le convinzioni di Miyamoto. *Mario Kart Arcade GP* è tutto quello che ci si potrebbe aspettare da una conversione arcade del classico per home console. Il coin-op supporta quattro giocatori, con 11 personaggi selezionabili: otto star di Nintendo (Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Donkey, Toad e Koopa) e tre personaggi di Namco (Pac-Man, Ms Pac-Man e un non meglio identificato fantasma di Pac-Man). Esistono sei mondi, ciascuno attraversato da quattro tracciati di difficoltà crescente.

La differenza più rilevante fra la versione da casa e quella da sala riguarda l'utilizzo degli item. Prima di ogni partita, ciascun giocatore deve scegliere tre item da una chilometrica lista di oltre 100 fra attacchi e power-up. Il trittico selezionato diventerà quindi il proprio arsenale durante la gara, acquisibile investendo lungo il tragitto i tradizionali cubi col punto interrogativo. Non tutti i 100 item saranno a disposizione di tutti i giocatori: alcuni potranno essere sbloccati solo vincendo determinate gare, mentre altri sono disponibili solo in modalità singleplayer.

Ma se questa caratteristica è nuova, c'è un aspetto di *Mario Kart* che è rimasto profondamente immutato: la palese ingiustizia delle gare. Piuttosto che affidarsi all'elargizione continua di fulmini al giocatore in ultima posizione, Namco ha messo a punto una soluzione basata sul classico 'effetto elastico', così che nessuno rimanga in fondo al gruppo per troppo tempo. Resta da verificare se un simile sistema possa effettivamente garantire competizioni serrate o semplicemente appiattire le abilità dei singoli partecipanti, rendendo l'esito delle gare sostanzialmente casuale.

I controlli sono un'evoluzione piuttosto lineare del sistema in uso fra le pareti domestiche. I due pedali (freno ed acceleratore) montati sul cabinato possono essere premuti contemporaneamente per far saltare il proprio personaggio, il che assicura la presenza delle derapate 'a singhiozzo' tipiche della serie. Al momento non è facilissimo eseguirle, ma Namco ha ancora tutto il tempo necessario per apportare le rifiniture del caso. Gli item raccolti, infine, possono essere sparati premendo un grosso tasto blu posto al centro del volante, impossibile da mancare anche nei momenti di panico.

MKA:GP sembra quanto mai meritevole di raccogliere l'eredità del franchise, e l'uso di kart a grandezza naturale rispecchia la chiassosa allegria del titolo originale. Un debutto promettente.

Nintendogs

Sistema: **NDS**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Disponibile**

Un titolo Nintendo pensato esclusivamente per l'utenza femminile. O no?

Se molti visitatori dell'ultima Game Developers Conference sono rimasti basiti di fronte alla versione preliminare di *Electroplankton* (descritto, più che recensito, a pagina 117), la reazione alla demo di *Nintendogs* è stata ancora più sorprendente, con uomini grandi e grossi scoperti a liquefarsi davanti ai cuccioli digitali di Nintendo. Era dai tempi in cui Bambi saltellava sul grande schermo che un auditorio gremito di adulti non abusava così tanto del termine 'adorabile'.

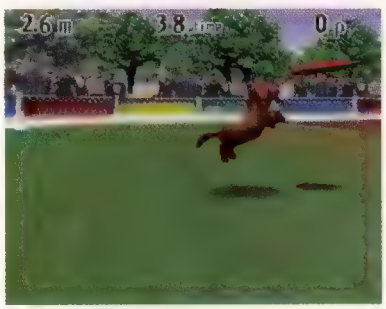
La realtà è ben diversa, ovviamente. Altro che adorabile: *Nintendogs* è l'evidente risultato di un'estensiva ricerca di mercato da parte della casa di Kyoto, un prodotto realizzato con precisione chirurgica per attrarre quel pubblico di non giocatori, composto in larga parte da donne, di cui Iwata parla ad ogni occasione. Non a caso il gioco dovrebbe finire sugli scaffali dei negozi insieme alle versioni rosa e blu chiaro del DS ed è supportato da un sito web che ricorda un catalogo Ikea più di qualsiasi altra cosa. Disponibile in tre versioni, chi volesse accudire i cuccioli virtuali di Nintendo dovrà scegliere quale set di cinque razze portarsi a casa, ed è impossibile non immaginare che, sconfitti da lacrime e preghiere, molti genitori (e anche molti mariti) si troveranno costretti a comprare tutte e tre le versioni.

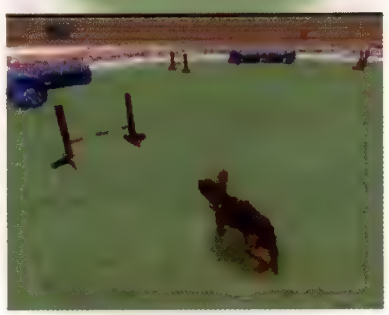
Ma *Nintendogs* non è ovviamente solo marketing. Il gioco prende infatti un'idea facilmente commerciabile e la concretizza in un modo che potrebbe renderla inarrestabile. L'animazione dei cuccioli è spettacolare, con i quadrupedi che slittano su pavimenti lucidi, scodinzolando e scuotendo le orecchie. Solo guardargli mentre lottano con un asciugamano o si scontrano a mezz'aria nel tentativo di afferrare una palla è sufficiente motivo di divertimento. Ma appena si tira fuori il pennino, è la fine. L'idea di far sì che i cuccioli si affaccino dallo schermo superiore con le orecchie drizzate, grattandolo per cercare di attirare l'attenzione di chi è al di qua dello schermo, è una delle più sorprendenti forme di interazione mai concepite. I più deboli soccomberanno all'istante, grattando il cucciolo dietro le orecchie e facendolo rotolare sulla schiena tutto gongolante. I più sadici lo colpiranno negli occhi, fino a ferirlo e a farlo scappare via abbaiante.

L'aspetto ludico più classico è rappresentato dalle gare di addestramento che, sebbene semplici, traggono massimo beneficio dall'immediatezza del touchscreen: lanciare un frisbee lungo un arco perfetto è sorprendentemente gratificante. Altri aspetti del gioco sono invece difficili da valutare: non è chiaro, ad esempio, come portare a spasso il cane tenendo il guinzaglio con il pennino possa essere interessante. E poi ci sono le immancabili domande esistenziali: cosa succede al cane quando muore? E che fine fanno tutti i suoi bisognini?

Non c'è alcun dubbio che *Nintendogs* trionferà in Giappone, e probabilmente nel resto del mondo. Quello che non è ancora chiaro è quanto il gioco meriterà effettivamente quel successo (è un Tamagotchi potenziato o un genuino progresso nella comprensione dell'attività ludica?), ma è una questione che sembra importare poco a chi è già in fila.

La demo portata alla GDC permetteva anche di lavare il proprio cane, ma il riconoscimento del movimento del pennino è parso poco accurato





Le esibizioni canine sono il frangente in cui *Nintendogs* si avvicina maggiormente a un videogioco classico. I test di agilità e il lancio del frisbee vengono gestiti tramite pennino e risultano sorprendentemente divertenti e gratificanti

Fai come ti dico

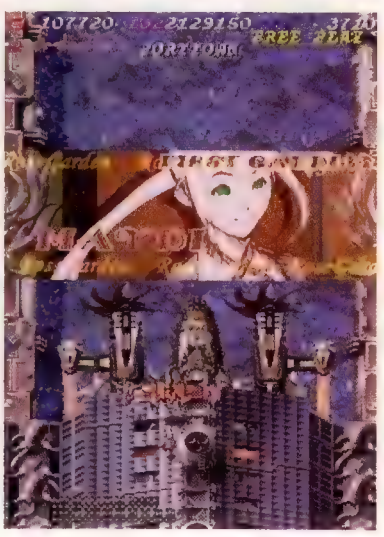
Il proprio cucciolo virtuale può essere addestrato a reagire alla voce del padrone, riconosciuta attraverso il microfono del DS. Anziché ricorrere al tradizionale vocabolario di 'A cuccia', 'Seduto' e 'Attacca e sbrana senza alcuna pietà!', il gioco permette agli utenti di scegliere le parole che preferiscono, costruendo così un linguaggio ridotto ma personale che li unisca al quadrupede. La demo mostrata alla GDC sembrava ancora un po' traballante, ma la possibilità di urlare 'Cattivocattivocattivo!' all'indirizzo di un cucciolo disobbediente rende ancor più deliziosamente umiliante usare un DS in pubblico.

Ibara

Sistema: **Coin-op**
Produttore: **Amii**
Sviluppatore: **Cave**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Estate**

Uno schermo in verticale, un muro di proiettili, esplosioni di ogni tipo. Cave prova, per l'ennesima volta, a rilanciare lo shoot'em up 2D

Nelle intenzioni di Cave, *Ibara* dovrebbe rappresentare l'inizio di un nuovo corso stilistico per la softco giapponese. Non si direbbe a giudicare dalle foto, ma in movimento è tutta un'altra cosa



Malgrado i proiettili del recente *Mushihimesama* siano ancora caldi, Cave è già pronta a tirare nuovamente il grilletto con questo *Ibara*, continuando così la tradizione blastatoria della casa nipponica e sfruttando ancora una volta il talento del neoacquisto Kotani Tomoyuki. E dato che Cave produce i suoi lavori più memorabili proprio quando le sue meccaniche di gioco e i suoi sistemi di punteggio sono supportati da un compiacente character designer (come nel caso delle opere di Junya Inoue per *ESP RA.DE.* e *Guwange*), i disegni realizzati da Tomoyuki per Ibara, così come quelli per *Mushihimesama*, sembrano indicare una combo da favola (o un nuovo incubo di proiettili) per gli adoratori dello sparatutto vecchia scuola.

La nazione industriale di Edelweiss, contraddistinta da un design decisamente

steampunk, è minacciata dal Rose Garden, un gruppo di donne avvenenti e malvagie che intendono 'ripulire' il mondo dall'umanità per permettere alla bellezza del pianeta di prosperare. Il primo passo in questo processo di bonifica è ovviamente rappresentato da un veemente assalto al pianeta, e più precisamente ai Negotiator, ultimo baluardo di difesa di Edelweiss. Manco a dirlo, la politica di 'negoziazione' prevede di sparare prima e fare domande dopo, mentre i due personaggi selezionabili si distinguono per velocità e pattern di attacco piuttosto che per abilità diplomatiche.

Gestito attraverso il solito sistema a due tasti (uno per lo sparo e l'altro per le bombe), l'armamentario può essere upgradato fino a sette volte raccogliendo appositi Shot Item. Questi power-up diventano sempre meno efficaci all'aumentare del proprio livello, ma le negoziazioni portate a termine con maggior decisione producono Big Shot Item compensativi. Altrettanto importanti sono i Bomb Item, che aumentano il potenziale distruttivo del proprio arsenale e, nel caso ne vengano recuperati 40, consentono di esplodere una Super Bomb: quest'ultima è devastante se utilizzata in maniera canonica, ma può portare a risultati apocalittici se consumata per alimentare l'attacco speciale di *Ibara*, l'Hado Gun, produttivo di un'ondata in grado di fermare i proiettili in aggiunta ad un sparo multidirezionale.

Per finire, il giocatore può collezionare fino a tre pod satelliti (scegliendoli da una gamma di sette) per assicurarsi che ogni millimetro dello schermo di gioco sia coperto da proiettili. Si tratta di uno dei sistemi di power-up più complessi mai realizzati da Cave, e sulla carta sembra avvincente per le dita almeno quanto l'artwork disegnato da Tomoyuki lo è per gli occhi. Non c'è niente da fare: nonostante la quantità di proiettili incassati, il genere degli sparatutto bidimensionali è tutt'altro che morto.

SPECIALE PSM PRESENTA

NON UFFICIALE!

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

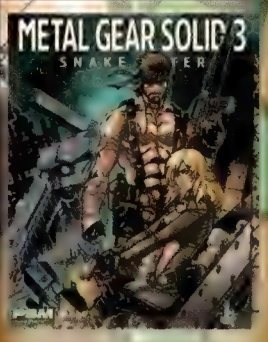
SPECIALE PSM
ANNO 1 • NUMERO 2
APRILE 2005 • €3,50

TRUCCHI E SOLUZIONE!

4 POSTER IN REGALO!

ANALISI E RECENSIONE DI MGS3!

LA STORIA DELLA SERIE METAL GEAR



50002
9 771824 995001
gamesradar.it

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc.
©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved.

IN TUTTE LE EDICOLE!

Stubbs the Zombie

Sistema: **Mac, PC, Xbox**
Produttore: **Aspyr**
Sviluppatore: **Wideload Games**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Autunno**

L'eroe più improbabile dello schermo conquista la scena nel prossimo titolo del creatore di *Halo*

La violenza del gioco è imbevuta di un macabro umorismo che le impedisce di risultare offensiva. Ma sulla carta, *Stubbs the Zombie* è comunque un coacervo di morte e smembramenti, pertanto gli verrà assegnato il rating opportuno

Dead man walking

Il fatto che Stubbs possa allegramente sgranocchiare le cervella dei suoi nemici ha comportato seri problemi di bilanciamento per Wideload. Ogni zombi assoldato 'a morsi' aumenta l'esercito di Stubbs di un membro e contemporaneamente riduce le forze nemiche di un'unità, raddoppiando l'effetto dell'azione. Di conseguenza gli zombi devono essere deboli e facilmente assoldabili, ma al tempo stesso fornire un valido supporto al giocatore quando sono al suo servizio. Per fortuna il contesto di gioco semplifica il processo di bilanciamento: il giocatore non prova nessuna sorpresa nel vedere che gli zombi sono pessimi soldati (ehi, sono zombi in fondo) e non prova nessun senso di colpa nel vedere morire qualcuno che è già morto. Anche se è stato proprio lui ad ucciderlo la prima volta...

Lo slogan di *Stubbs the Zombie* dovrebbe essere, nelle intenzioni di Aspyr, 'Un gioco di zombi dove il giocatore è lo zombi!'. Il problema è che per tutti il vero slogan per il titolo Wideload sarà 'Il gioco che Alex Seropian, il fondatore di Bungie, sta realizzando con il motore di *Halo* dopo essersene andato per dare vita a una nuova software house!'. Un po' più lungo, ma probabilmente più efficace.

L'ambientazione è quanto mai inusuale. Stubbs non è un normale venditore fallito, è un venditore schiacciato dalla Grande Depressione americana. Amareggiato, disperato e sconfitto, Stubbs conclude la propria miserabile vita sepolto in un polveroso campo della Pennsylvania, senza nessuno in grado di ricordare la sua triste esistenza. E la sua tomba viene infatti ignorata per 25 anni, fino a quando un imprenditore della zona non decide di costruirci sopra una città del futuro, tutta auto volanti e insopportabile ottimismo anni '50. Stubbs viene così risvegliato dal sonno eterno, e in un attimo due momenti chiave della storia capitalistica americana si scontrano frontalmente, con il protagonista, sotto forma di zombi, pronto a gridare la propria vendetta a suon di arti strappati e cervella masticate.

Terrorizzante e macabro? Assolutamente no. Il gioco trae ispirazione da eventi storici per sfornare un vero fumettone digitale, e il risultato è sia originale che divertente, con ovvie conseguenze sul gameplay. Stubbs, sebbene tanto veloce quando debba esserlo ogni zombi di nuova generazione, non è armato: al di là dei combattimenti corpo-a-corpo in cui è in grado di prodursi, la sua peculiare abilità offensiva è quella di divorare il cervello dei propri nemici, trasformandoli così a loro volta in zombi servizievoli da ammassare in un piccolo esercito di seguaci non-morti. Mediante un paio di comandi 'ad elastico' (l'equivalente di 'venite qui' e 'statemi lontani'), Stubbs può quindi utilizzare i propri compagni come supporto durante gli attacchi o come semplici scudi umani dietro cui difendersi nel caso di sparatorie o attacchi multipli.

Le ambientazioni al chiuso possono essere inizialmente deludenti, ma appena ci si sposta all'esterno la grafica di *Stubbs* compie un passo in avanti notevole, ostentando una sorprendente caratterizzazione di praterie altrimenti generiche

E se tutto questo non dovesse bastare, il protagonista ha sempre la possibilità di strapparsi via un braccio: l'arto sradicato diventa immediatamente indipendente e può così arrampicarsi sui muri, infilarsi nei condotti d'aerazione e arrivare al soffitto. Una volta lì... Splat! Il giocatore può far cadere la mano sulla testa di un nemico e assumerne il controllo, utilizzando così per intercessione manuale qualsiasi arma il malcapitato stia impugnando in quel momento. È un elemento di design che dona una notevole originalità al tutto e capitalizza al massimo il sistema di puntamento e utilizzo delle armi per cui il motore di *Halo* è diventato famoso in tutta l'industria.

Il progetto di Wideload ha di fronte a sé una lunga serie di ostacoli: l'umorismo e l'anormalità delle ambientazioni potrebbero infastidire così come colpire positivamente, i puzzle legati all'uso della mano in remoto potrebbero basarsi eccessivamente su interruttori, bivi ed altre soluzioni trite e ritrite, e il semplice sistema di combattimento potrebbe stufare già nel breve periodo. Ma non ci sono dubbi che il potenziale del gioco sia altrettanto grande, così come non si può certo dire che il character design non brilli per originalità. E poi, cosa più importante di tutte, è il nuovo gioco di Alex Seropian, il fondatore di Bungie...

anteprime

Sniper Elite: Berlin 1945

Sistema: **PC, PS2, XBox**
Produttore: **MC2**
Sviluppatore: **Rebellion**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **2005**

A differenza della carneficina con cui molti giochi hanno rappresentato la Seconda Guerra Mondiale, *Sniper Elite* ripropone il conflitto a ben altro ritmo, un colpo alla volta

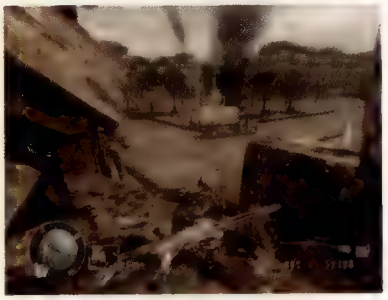
Nonostante la solidità della sua Berlino digitale devastata dai bombardamenti, l'ultima volta che **Videogiochi** ha avuto modo di vedere lo sparatutto di Rebellion, l'atmosfera generale era ancora indefinita. Ora, la luce soffusa e la polverosa foschia che affoga la profondità di campo nell'ultima build (anche nella versione PlayStation2, le cui texture più slavate sembrano ironicamente appropriate nel contesto cromatico color seppia) donano la necessaria peculiarità caratteriale a *Sniper Elite*. I periodi di calma sono i peggiori, quando anche un soffio di vento o il passaggio di un ratto può indurre al panico, e di conseguenza a correre attraverso spazi troppo aperti, su terreni troppo esposti, prima di ritornare ad osservare la città attraverso il mirino telescopico di un potente fucile di precisione.

Pur essendo chiassosi ed inefficienti se paragonati ad un singolo, devastante colpo dalla distanza, gli scontri ravvicinati in terza persona, a base di pistole o più letali mitragliatrici, sono comunque brutalmente efficaci, lasciando intendere che i lunghi match all'insegna della tattica e della cautela immaginati dagli sviluppatori per il multiplayer online potranno essere ignorati dai giocatori che preferiscono un'interpretazione 'alla *SOCOM*' della Seconda Guerra Mondiale. Ma la strategia prescelta dagli utenti dipenderà molto dalla capacità dell'opzione singleplayer di instillare loro l'opportuna mentalità da cecchino: considerata l'efficacia di uno sniper ben addestrato nei deathmatch tradizionali, il fatto che ogni giocatore di *Sniper Elite* sarà reduce da una campagna di scolarizzazione all'arte del cecchinaggio promette di produrre sfide decisamente inusuali nel settore degli shooter multiplayer.

Il che è già evidente nella modalità cooperativa via splitscreen, dove ciascun giocatore fa da vedetta per l'altro in un corale esercizio di silenzioso e cadenzato sterminio. Il lavoro di squadra appare parzialmente limitato dal fatto che i partecipanti non possano allontanarsi troppo l'uno dall'altro, ma il ritmo di gioco resta snervante (in senso buono) come nella modalità singleplayer, al pari dell'incertezza della minaccia. Sebbene la distribuzione delle squadriglie nemiche sia infatti prevedibile, non altrettanto si può dire della loro reazione ai colpi che gli vengono esplosi contro. Il tempo di coprirsi dal fuoco di ritorno e riportare il mirino sulla scena, e non è raro osservare strade deserte, con i bersagli ormai svaniti fra le rovine. Ancora più allarmante è la capacità dei cecchini nemici di cambiare postazione una volta individuati, ma non c'è piacere più sadico di scoprire uno sniper mentre striscia per terra, inconsapevole di essere inquadrato dal proprio mirino telescopico.

Stando a quanto dichiarato da Rebellion, difficoltà e realismo potranno essere modificati secondo fattori globali o individuali, adattando così il gioco ai gusti spesso differenti degli utenti PC, Xbox e PS2. L'unico problema rimane quindi quello di capire se i giocatori dimostreranno sufficiente pazienza da digerire una meccanica basata sull'attesa e sulla strategia piuttosto che sul classico 'corri e spara' che contraddistingue la gran parte dei giochi di guerra odierni.

Il binocolo permette di avere una visuale più ampia di quella ottenibile mediante il mirino telescopico, quindi è consigliabile utilizzarlo per individuare i bersagli prima di passare al fucile per colpirli



La sopravvivenza passa per lunghi appostamenti pancia a terra. Così facendo, non solo si minimizza il rischio di essere colpiti, ma si aumenta la precisione della mira. I veicoli possono essere fatti saltare con un colpo preciso verso il serbatoio della benzina

Inquadratura mortale

La bizzarra bullet-cam proposta da *Sniper Elite* segue la traiettoria di un proiettile dalla canna del fucile fino all'impatto. Il risultato è sicuramente inusuale, e nonostante il tentativo di tenere il tutto nei limiti della decenza (l'ingresso del proiettile nella carne è brutale, ma non si sconfina nel gore), è indubbio che i giocatori più sadici proveranno un malsano brivido di piacere nel centrare i bersagli più lontani.

Pursuit Force

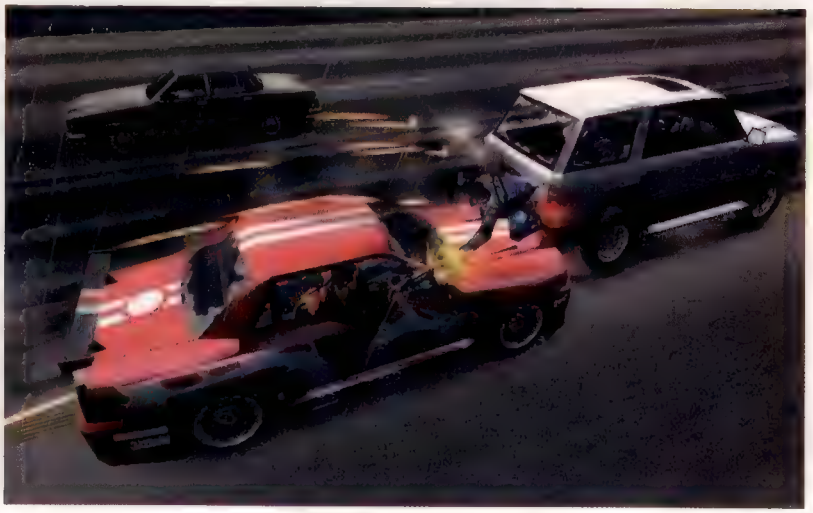
Sistema: **PlayStation2, PSP**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Bigbig Studios**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Settembre**

"Tu sei il male, io la cura". SCEE interpreta a modo suo il classico guardie-e-ladri

Stando a quanto dichiarato da Bigbig, le strade di Capital City dovrebbero estendersi per oltre 400km, fra sentieri sterrati, freeway e corsi d'acqua (questi ultimi navigabili a bordo di opportuni natanti)

The Warriors

La caratterizzazione delle gang di criminali che scorrazzano per Capital City pesca fra gli stereotipi più abusati del genere ludico e cinematografico. Il giocatore si trova così chiamato a fronteggiare, nell'ordine, i Convict (evasi dalla prigione locale intenti a raggiungere il confine dello stato), le Vixen (immancabili bombe sexy esperte in furti mediante gadget hi-tech), i Warlord (mercenari mossi dalla volontà di liberare i propri colleghi incarcerati), i Capelli (famiglia mafiosa specializzata in estorsioni e rapimenti) e infine i Killer 66 (gang asiatica con le mani in pasta in ogni possibile traffico illecito).



Phil Harrison, istrionico vicepresidente allo sviluppo di Sony Computer Entertainment Europe, sembra convinto di avere fra le mani un potenziale blockbuster. "*Pursuit Force* è uno dei progetti più entusiasmanti su cui abbiamo lavorato negli ultimi anni", ha dichiarato dall'alto dei sue due metri e passa durante la presentazione del gioco. Ma è un'affermazione che fatica a colpire i suoi interlocutori: *Wipeout Pure* a parte, non sono molti i progetti SCEE degli ultimi mesi destinati a rimanere negli annali. Ma il fatto che ad occuparsi del gioco sia un team finora sconosciuto, Bigbig Studios, desta se non altro curiosità.

Fondata nel maggio 2001 da quattro ex-membri di Codemasters (tutti con precedenti ruoli chiave nello sviluppo delle serie di *Colin McRae Rally* e *TOCA Touring Cars*), Bigbig è una casa satellite di Evolution Studios, softco capitanata da Martin Kenwright e responsabile dell'eccellente franchise *WRC*. Per stessa ammissione dei soci fondatori, il fatto di navigare nell'orbita di Evolution concede allo studio un adeguato supporto economico ed amministrativo (principali problemi delle start-up del nuovo millennio), lasciandolo completamente libero di operare come qualsiasi studio indipendente dalle dimensioni ridotte. Il team, che ha sede nel Warwickshire (a pochi chilometri dal quartier generale di Evolution), è attualmente composto da una ventina di membri e ha già realizzato diversi prototipi di gioco, ma *Pursuit Force* è il primo che sembrerebbe meritevole di pubblicazione (ovviamente da parte di SCEE, dato l'accordo di esclusività siglato da Evolution con l'etichetta londinese).

Il giocatore interpreta un poliziotto grezzo, arrogante e decisamente infuriato, una sorta di Alonzo Harris meno corrotto. Come da copione, sua moglie è stata assassinata brutalmente da una banda di malviventi durante una rapina in un negozio di liquori, quando il protagonista era un semplice operaio. Desideroso di vendetta, il giovane si iscrive all'accademia di polizia, entrando a far parte dell'ordine e scalandone velocemente i ranghi. Così, quando il capo della polizia di Capital City, preoccupato per la paurosa ondata di criminalità scatenata dal conflitto fra cinque gang rivali, decide di istituire la 'Pursuit Force' con i migliori elementi del suo dipartimento, l'ex-operaio ne diventa l'elemento di punta.

Come il nome stesso lascia intendere, la 'Pursuit Force' ha un bizzarro modo di operare, costituito dall'inseguimento dei veicoli delle gang, da sparatorie in corsa e, anomalia delle anomalie, dal salto del suo 'elemento di punta' (voi) da un mezzo in movimento all'altro. È proprio questa componente acrobatica a costituire l'idea ludica che distingue il titolo SCEE da un clone qualsiasi di *Chase HQ*, con il giocatore libero di spostarsi fra veicoli lanciati a folle velocità e capace di aggrapparsi ai paraurti per esplodere colpi di pistola ravvicinati all'indirizzo dei rispettivi occupanti (che ovviamente non restano a guardare).

Bigbig risponde ai naturali dubbi sulla longevità di un simile concept sottolineando una generosa diversificazione delle missioni (in alcune il giocatore deve inseguire i malviventi a piedi, in altre è lui ad essere inseguito da un mezzo più potente, in altre ancora si trova a bordo di un elicottero della Pursuit Force e deve mitragliare, mediante visuale in soggettiva, la quattroruote dei criminali), ma da quanto mostrato finora, le evoluzioni in corsa sembrano farla da padrone. E se questo sembra accettabile su una piattaforma come PSP, concettualmente predisposta all'offerta di esperienze da gustare 'al volo' durante gli spostamenti metropolitani, rimane qualche dubbio circa l'annunciata versione per PS2, sulle cui caratteristiche non è però dato sapere ancora nulla.

Kenka Bancho

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Spike**
Sviluppatore: **Y'sk**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Estate**

Pugni e insulti fra bande di studenti giapponesi. *GTA* ha forse trovato il suo equivalente orientale?

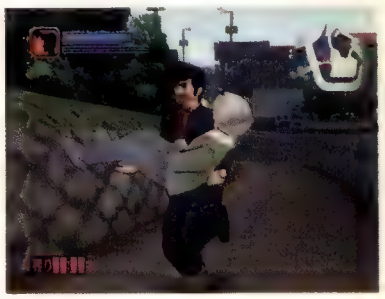
La customizzazione del proprio personaggio è fondamentale, sia che si tratti di indossare un paio di semplici occhiali da sole da aviatore che di girare armati con una scintillante mazza da baseball dorata

È parecchio tempo che gli sviluppatori giapponesi provano a interpretare a modo loro la filosofia alla base di *GTA*, ma la difficoltà di un simile compito (nota anche alle softco occidentali) sembra amplificata dalla paura di urtare la sensibilità del pubblico del Sol Levante. Spike non è certo andata per il sottile con il violento *Way of the Samurai*, ma è fuor di dubbio che l'ambientazione feudale abbia reso più accettabile gli spargimenti di sangue digitale di cui il titolo abbondava.

Con *Kenka Bancho*, il piccolo publisher prova a spostarsi sul Giappone contemporaneo, incentrando il gioco sul fenomeno delle bande giovanili degli 'Yanki', ma scegliendo altresì di rappresentarlo da un'angolazione umoristica. Il giocatore comincia l'avventura del gradino più basso della gerarchia degli Yanki e sebbene sia libero di compiere la sua scalata come preferisce, dovrà comunque passare da una inquantina di eventi prestabiliti.

La conquista del rispetto per uno Yanki prevede una forma di duello civilizzato, in cui il giocatore e il suo rivale devono innanzitutto squadrarsi a muso duro. Una volta stabilito il contatto visivo, inizia la gara degli insulti, in cui il giocatore deve mettere in fila una serie di frasi fino ad umiliare il proprio avversario. *Monkey Island*, anyone? Come nella realtà, dalle parole si passa quindi ai fatti, e in questo caso tocca al vincitore del match verbale tirare il primo pugno (o il primo colpo con la mazza da baseball). All'aumentare della reputazione del giocatore, crescono le possibilità che gli avversari preferiscano non venire alle mani e molti sceglieranno di allontanarsi anche solo dopo essere stati squadrati.

Sebbene qualcuno possa interpretarlo come l'ennesima glorificazione della delinquenza giovanile, *Kenka Bancho* rappresenta anche una chiara indicazione di come gli sviluppatori giapponesi stiano provando a rivitalizzare il proprio mercato reinterpretando i classici occidentali anziché copiandoli per poi sperare di venderli in Europa o Stati Uniti.



Una scazzottata può essere 'bilanciata' da una buona azione, come trasportare un anziano. Mantenere un profilo immacolato permette di tenere a bada la polizia, evitando così che le forze dell'ordine confischino i preziosi accessori del proprio avatar

Sengoku Basara

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 4)**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Maggio**

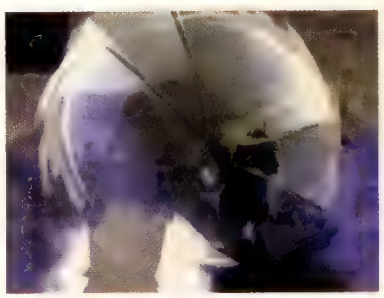
Dimenticata la parentesi romana, Capcom riporta l'action game in ambientazioni a lei più consone

I personaggi selezionabili all'inizio del gioco sono ben 16, ognuno dotato di specifici attacchi speciali, come enunciato nel terzo capitolo del manuale del perfetto game designer

I samurai dell'era Sengoku sono indubbiamente fra i soggetti preferiti dagli sviluppatori giapponesi di action game: soprattutto nell'ultimo periodo si è assistito a un boom di titoli in cui figure storiche del Sol Levante si sono ritrovate a fronteggiare orde di nemici a colpi di spada e combo di ogni tipo. L'ultimo arrivato in quest'affollato sottogenere è *Sengoku Basara* di Capcom, il cui annuncio segue ironicamente il recente addio di Yoshiki Okamoto, attualmente impegnato a confezionare la propria interpretazione del genere, *Genji*.

Ma anche *Sengoku Basara* può vantare un padrino d'eccezione, nella fattispecie il producer Hiroyuki Kobayashi, capo di Production Studio 4, di ritorno sulla scena degli action game per PS2 dai lontani tempi del primo *Devil May Cry* (difficile definire *Under the Skin*, titolo dello scorso anno, come un gioco d'azione). Al suo fianco trova posto il character designer Makoto Tsuchibayashi (già character design di *DMC* e dei due *Shinobi* per PS2), le cui espressive pennellate dovrebbero fornire la licenza artistica necessaria a reimmaginare i signori della guerra giapponese come aggraziati danzatori armati di spade.

A differenza di *Dynasty Warriors*, il personaggio selezionato è solo contro il resto dell'universo, chiamato a sconfiggere plotoni di soldati nemici senza l'appoggio di alleati, ma impiegando esclusivamente la propria lancia e le sue due spade. I livelli mostrati finora sono ampie steppe scarsamente dettagliate, ma ciononostante più vivaci rispetto al fango e alla nebbia di molti titoli concorrenti: l'enfasi è stata evidentemente risposta sulla velocità dell'azione piuttosto che sulla spettacolarità delle ambientazioni, come lascia intendere anche una certa economia di dettagli sui soldati nemici. Queste caratteristiche tecniche forse non permetteranno a *Sengoku Besara* di emergere in un mercato già affollato di prodotti simili, ma solo una versione giocabile permetterà di capire se il tocco di Kobayashi ha ancora quella magia espressa al suo esordio su PS2.



Sengoku Basara sembra a tutti gli effetti un incrocio fra *Dynasty Warriors* e *Shinobi*, con le atmosfere del primo e (quasi) la velocità del secondo

HARDWARE OVERLOAD

SGUARDO RAVVICINATO ALLE CINQUE CONSOLE PORTATILI ATTUALMENTE DISPONIBILI SUL MERCATO

Chi ha inventato i pantaloni cargo, con la loro dozzina di tasche capienti, aveva probabilmente intuito il problema che si sarebbe presentato con questa generazione di portatili. Ogni handheld di recente commercializzazione è dotato di peculiarità assenti nei propri concorrenti: funzionalità GPS, compatibilità Palm OS, film già disponibili su disco, un doppio schermo o la possibilità di funzionare come cellulare. Ma solo alcune di queste caratteristiche sono ragioni concrete per preferire una macchina all'altra, ed è su queste ragioni che i consumatori faranno le proprie scelte perché, proprio come accade per il più tradizionale mercato delle console casalinghe, tempo e soldi permettono di supportare un solo formato. Nelle prossime sei pagine **Videogiochi** esamina ogni piattaforma nel tentativo di identificare il suo posto nello scenario ludico portatile attuale. Alcuni degli argomenti sollevati potrebbero farvi riconsiderare le vostre opinioni in merito a certe console. O forse no. Magari vi spingeranno ad completare tutto il set. In quel caso potete considerarvi vittime della gadget-mania…

GIZMONDO

Produttore: Tiger Telematics
Prezzo: €329
Data d'uscita europea: Marzo 2005

Il lancio di Gizmondo era inizialmente previsto per dicembre 2004, ma una saggia riprogettazione dell'hardware, pensata per fornire alla tecnologia maggiori possibilità di lottare ad armi pari con la concorrenza grazie all'implementazione di una soluzione grafica Nvidia, ha posticipato il debutto della console a marzo di quest'anno. E ora, dopo che sui media d'oltremanica si è parlato parecchio di questa console, è finalmente possibile esprimere un giudizio.

L'impressione iniziale è positiva: il case nero ha un aspetto adeguatamente stiloso. Per quanto possano sembrare bizzarri, i tasti dorsali L e R sono situati in una posizione sufficientemente comoda, mentre D-pad e tasti frontali offrono il tipico grado di escursione. Accendendo la console, però, arriva la prima delusione: la scritta 'Loading…' appare di fianco al un logo animato 'Gizmondo', e ci resta per circa un minuto prima di farsi da parte dando accesso al menu principale. Il paragone con la velocità di accensione del DS è semplicemente impietoso.

Il menu, fortunatamente, è user friendly al massimo, con una selezione essenziale di opzioni elencate in verticale, che includono 'Games', 'Movies', 'Music', 'Messaging', 'GPS' e 'Camera', ognuna delle quali conduce a un secondo set di sottosezioni facilmente navigabili. Fin qui tutto bene, ma cos'è possibile fare con queste opzioni? I giochi: la grafica è senza dubbio migliore di quella di N-Gage, ad esempio, ma per ora non esiste alcun gioco su Gizmondo che possa rivaleggiare con i migliori titoli per DS e PSP. La fotocamera, invece, sforna immagini che sfigurano rispetto a quelle ottenibili persino col modello più economico di camera digitale, ma sono comunque meglio di quelle di quasi tutti i cellulari con una modalità simile. Il GPS funziona, ma per ora non c'è ora alcun software che permetta di trasformarlo in un navigatore per auto. La riproduzione di musica e filmati non è affatto male (anche se è consigliabile usufruirne mediante un paio di cuffie anziché attraverso il triste speaker monofonico) e gode della medesima qualità che ci si potrebbe aspettare da clip compresse ad uno standard decente. Solo le immagini che si muovono velocemente o grosse porzioni di colore uniforme denunciano artefatti evidenti.

Una volta all'aperto (e con la relativa opzione attivata), la console 'cerca' tutti i satelliti disponibili. L'accuratezza del GPS dipende dal numero di satelliti con cui riesce a comunicare, ma il rilevamento presenta un margine d'errore che può arrivare a un solo metro

"NON CI SONO DUBBI CHE GIZMONDO ABBIA TENUTO FEDE ALLE PROMESSE FATTE DA TIGER PRIMA DEL SUO LANCIO"

Non ci sono dubbi che Gizmondo abbia tenuto fede alle promesse fatte da Tiger prima del suo lancio. Ora bisogna solo capire se le caratteristiche particolari che offre possano risultare appetibili a consumatori già tentati dal doppio schermo di Nintendo e dal display ultra definito di Sony. Offrendo un così ampio spettro di opzioni, Gizmondo potrebbe aver imboccato una strada molto rischiosa, ma d'altro canto, quando non si possiedono i franchise di Nintendo o il nome di Sony, cos'altro si può fare?

La qualità costruttiva di Gizmondo è solida, anche se la pressione dei cinque tasti funzione richiede una discreta forza. La fotocamera da 0.3 megapixel sforna però immagini mediocri e sovresposte (a destra)

I GIOCHI PER GIZMONDO

TRAILBLAZER
Questo semplice ed originale incrocio fra un puzzle e un racing game (alla *Marble Madness*, per intenderci) è senza dubbio il miglior gioco attualmente disponibile per Gizmondo. Remake di un titolo Gremlin del 1986, *Trailblazer* vede il giocatore impegnato ad affrontare salti e buche varie lungo un percorso stretto e tortuoso nel miglior tempo possibile, evitando le caselle che rallentano, aggirandole oppure utilizzando un numero limitato di capriole. Divertente, anche se in gran parte basato sull'apprendimento delle traiettorie migliori, e contraddistinto da livelli molto brevi: un titolo portatile ideale fra una fermata della metro e la successiva.

RICHARD BURNS RALLY
Probabilmente è ancora presto per giudicare il gioco da questa demo (completa solo al 45%), ma il realismo che contraddistingueva la versione casalinga della simulazione di rally targata SCi non sembra essere sopravvissuto alla transizione su portatile. Il comportamento della macchine sembra fin troppo permissivo, con la Subaru di Burns che si destreggia sui tornanti con eccessiva facilità. Graficamente siamo su livelli medi: la quattroruote si danneggia in maniera convincente, ma il paesaggio è molto approssimativo, con texture sgranate che non sarebbero fuori posto in un gioco di dieci anni fa.

COLORS
Il GPS di Gizmondo custodisce un potenziale tremendo per gameplay innovativi ed originali. *Colors* è il primo titolo ad utilizzare questa caratteristica e, come tale, ha il delicato incarico di definire il formato. La sua guerriglia fra gang chiaramente ispirata a *San Andreas* non è un male, ma le ambientazioni deserte ed eccessivamente statiche, le animazioni mediocri e il movimento irrealistico dell'avatar deludono non poco. Anche la decisione di sfruttare la funzionalità GPS solo in presenza di altri Gizmondo (il multiplayer che si basa sull'invasione, letterale, del territorio su cui si trovano realmente i giocatori avversari) appare piuttosto inspiegabile in questa fase iniziale di vita della console.

DS

Produttore: Nintendo
Prezzo: €160
Data d'uscita europea: Marzo 2005

Se c'era una casa che non aveva bisogno di rischiare sui portatili, questa era Nintendo: dopo anni e anni di successo ininterrotto, la società di Kyoto aveva una formula ben collaudata di miglioramenti incrementali nonché un brand che ha supportato la console più venduta del mondo per 15 anni. Anche con l'avvicinamento di Sony al mercato dei portatili, non c'erano molte ragioni per non offrire un altro upgrade ai propri numerosi, e leali, fan. Invece Nintendo ha cestinato la propria risorsa più commercializzabile, il nome Game Boy, ed è andata completamente controcorrente. E ora, con oltre quattro milioni di DS venduti ad oggi, nessuno si sente più di criticarla.

La consistenza della nuova formula di Nintendo è evidente. Il DS è una piattaforma economica da produrre ed economica su cui sviluppare, il che permette di massimizzare i profitti sia per chi realizza l'hardware che per chi ne sforna il software. Per sviluppare il prototipo di *Meteos*, di Q Entertainment, sono state sufficienti tre persone e tre giorni di lavoro. L'idea che i nuovi meccanismi di input del DS potessero attrarre tutti coloro che negli ultimi tempi si sono allontanati dai videogiochi si sta dimostrando fondata e i primi dati rilasciati da Nintendo mostrano un numero sorprendentemente alto di giocatrici fra gli early adopter. Il touchscreen, nonostante i timori iniziali che potesse rivelarsi un inutile optional, è di fatto al centro del game design su DS, al punto che qualche giocatore, soprappensiero, tamburella inutilmente sugli schermi del proprio N-Gage o della sua PSP.

Anche il roster di titoli disponibili è valido. Nonostante la debolezza della line-up iniziale, giochi come *Band Brothers* e *Catch! Touch! Yoshi!* mostrano la capacità del DS di divertire oltre che di innovare, e l'arrivo di software come *Advance Wars* e *Metroid* potrebbe fare molto per convincere i consumatori più scettici che il DS non sia una console valida solo per i puzzle game più bizzarri.

Ma nonostante queste ottime notizie, non ci sono dubbi che il dominio di Nintendo nel mercato dei portatili sia finito, probabilmente una volte per tutte. Il DS potrà essere un successo (portando soldi alla sua casa produttrice e parecchio divertimento ai suoi possessori), ma non diventerà mai sinonimo di handheld gaming nello stesso modo in cui lo è stato il Game Boy. Ciò nonostante, è sintomatico dell'attuale mercato videoludico il fatto che produrre una console che genera soldi, con titoli innovativi e di alta qualità, possa essere interpretato come un passo indietro.

Le quattro nuove colorazioni del DS sono sicuramente le prime di quella che sarà sicuramente una lunga serie. Il successo di versioni del GBA come la Tribal e la Triforce hanno dimostrato quanto sia recettivo il mercato verso queste variazioni cosmetiche. Ma è probabile che ci saranno anche cambiamenti più sostanziosi nel design della console: Satoru Iwata ha lasciato intendere che una nuova versione è già in lavorazione, anche se nulla è trapelato circa le modifiche previste

ONLINE COL DS

Ignorando momentaneamente l'adattatore broadband per GameCube (come d'altro canto è sembrato fare la stessa Nintendo finora), il DS rappresenta la prima console di Nintendo realmente pronta per l'online. Satoru Iwata ha annunciato alla GDC che il servizio online per il DS sarà presentato all'E3: se la notizia non ha suscitato scalpore (pochi giorni dopo il lancio, utenti particolarmente intraprendenti già sfruttavano le funzionalità wireless con sistemi di tunnelling), in molti hanno accolto con sorpresa la notizia che il servizio sarà completamente gratuito. Iwata ha inoltre assicurato che le operazioni di connessione e setup saranno semplicissime: una promessa già sentita, ma che sembra fondata considerando il passato di Nintendo. La data di avvio del servizio è ancora sconosciuta, ma sarà sicuramente disponibile entro la fine dell'anno assieme ai suoi titoli di punta *Mario Kart* e *Animal Crossing*. Ciò che non è ancora chiaro è se questo rappresenterà il punto di arrivo delle ambizioni online del DS: all'inizio di quest'anno si è vociferato parecchio sull'acquisto della licenza Palm OS da parte di Nintendo, ma a prescindere dal software utilizzato, sembra ormai certo che Nintendo rilascerà upgrade alle funzionalità base del DS, attualmente costituite da una sveglia e dalla possibilità di scambiarsi disegni in locale. Da mesi si sa che è possibile far funzionare un browser internet sulla console e l'aggiunta di un servizio online completo, unito al touchscreen, rende l'introduzione di metodi di comunicazione più sofisticati una possibilità molto concreta.

L'adattatore Play-yan, ideato per l'SP ma compatibile con il DS, trasforma la console in un riproduttore portatile di musica e film, con i contenuti immagazzinabili su memorie SD (un formato più economico e diffuso delle memory stick utilizzate da PSP)

PSP

Produttore: Sony
Prezzo: TBA
Data d'uscita europea: Settembre 2005

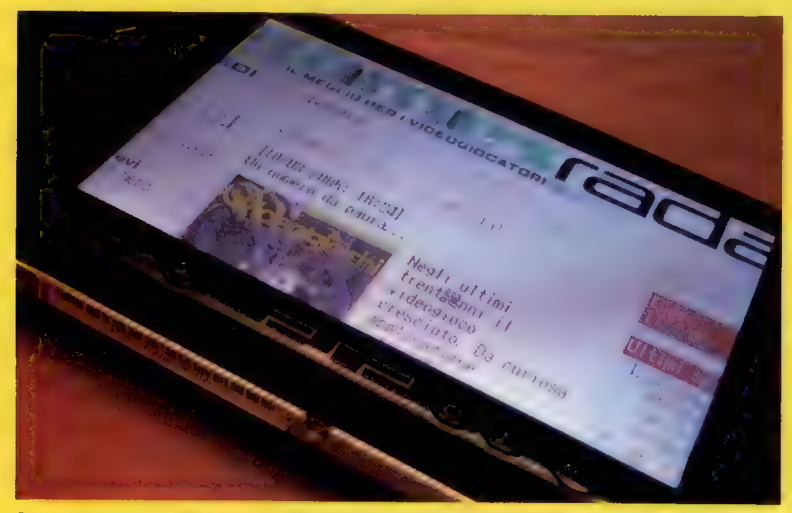
Così come molta gente non ha comprato un Dreamcast perché consapevole dell'arrivo di PlayStation2, diversi utenti non hanno considerato l'acquisto del DS perché un'altra console, dal look decisamente superiore, era in arrivo per mano del team di designer capitanato da Ken Kutaragi. E c'è poco da fare: com'è già stato detto altre volte, la PSP è la console esteticamente più bella mai concepita. Ma al di là del suo design spaziale, PSP è anche una console che deve ancora dimostrare molto. Al momento di andare in stampa, solo l'edizione giapponese di *Wipeout Pure* (a pagina 104 la recensione di quella occidentale) ha ricevuto il suo primo aggiornamento contenutistico (un'astronave, un tracciato e una skin), la funzione di game sharing è largamente ignorata (l'unico titolo a prevederne il supporto è attualmente *Bomberman* di Hudson, in uscita a giugno) e il software in arrivo nei prossimi mesi non è proprio da strapparsi i capelli.

Quindi la domanda è: che succederà adesso? A differenza di Nintendo, Sony non ha un numero mostruoso di risorse interne con esperienza nella creazione di contenuti per portatili, quindi bisognerà far affidamento sulle terze parti per vedere del software che possa rendere giustizia alla console. E in effetti, in questo momento diversi team americani hanno raccolto la sfida e molti nuovi titoli per PSP dovrebbero essere presentati al prossimo E3. Ma sviluppare contenuti su un hardware potente come quello della macchina Sony richiede più persone, soldi e lavoro che su qualsiasi altra piattaforma portatile, il che conduce a una seconda domanda: quanti sviluppatori vorranno mettere i propri creativi migliori al lavoro su questo formato quando la prossima generazione di console 'casalinghe' è ormai dietro l'angolo, pronta per assorbire tutte le risorse di software house ormai consapevoli del fatto che solo i blockbuster più altisonanti generano profitti? Se non altro, il portatile di Sony offrirà ai publisher un'occasione per farsi notare, dato che passato l'entusiasmo per *Ridge Racer*, *Wipeout Pure* e *Lumines*, ci sarà bisogno di una seconda ondata di titoli in grado di attrarre l'attenzione dei giocatori.

Non è un caso che i due titoli che hanno maggiormente attirato l'attenzione su PSP siano gli stessi che hanno modellato la percezione pubblica della prima PlayStation. Entrambi sono tecnicamente eccellenti, pur non utilizzando la massima velocità di clock della CPU (222MHz piuttosto che 333Mhz)

"ARRIVERÀ IL TEMPO IN CUI DUE O PIÙ PERSONE CHE NON SI CONOSCONO DIVENTERANNO AMICHE TRAMITE PSP O DS?"

E la compatibilità WiFi potrebbe essere una componente fondamentale nella la creazione di questi titoli. *Untold Legends* (recensito a pagina 125) sfrutta la modalità per una opzione multiplayer fin troppo scontata, ma diversi sviluppatori stanno lavorando alacremente su altre soluzioni, in cui diversi utenti nello stesso spazio fisico possano convergere su un obiettivo comune. Arriverà forse il momento in cui due o più persone che non si conoscono diventeranno amiche tramite PSP (o DS, se è per questo)? Si vedrà.



Con un semplice 'hack' (che prevede l'impiego di *Wipeout Pure*), i possessori di PSP possono navigare il web nel palmo della mano. Come accade con tutto l'hardware compatibile con media riscrivibili, la console Sony ha attirato in poco tempo l'attenzione della scena underground

HOLLYWOOD O NO?

Anche se il primo milione di acquirenti di PSP negli USA ha ricevuto in regalo il film 'Spider-Man 2' su UMD, i piani di Sony per la propria console sul fronte cinematografico rimangono abbastanza nebulosi. Inizialmente parte di una strategia mirata a diffondere il nuovo formato, sembra ora che i film su UMD seguiranno la medesima strada intrapresa dagli album musicali su MiniDisc: in altre parole, la selezione di titoli disponibili sarà molto limitata. La buona notizia è che la qualità dei film su UMD è ottima e sicuramente migliore di quella dei file dalla compressione elevata che circolano abitualmente.

Ma i giochi sono solo una parte dell'equazione PSP, e Sony, il cui business generale continua a deludere, vuole che il proprio hardware sia considerato come una vera piattaforma multimediale, qualcosa con cui rimpiazzare l'iPod come lettore musicale e con cui entrare il più presto possibile nel mercato dei riproduttori video portatili, che varrà ben presto centinaia di milioni di dollari.

Tutto questo vede PSP inserirsi perfettamente nel 'modello PlayStation': tecnologia potente con un forte appeal per il mass-market, una carenza di sorprese bilanciata da un sex appeal devastante.

ZODIAC 2

Produttore: Tapwave
Prezzo: £150 (€220)
Data d'uscita europea: Ottobre 2004

Lo Zodiac 2 (versione a 128Mb del primo Zodiac a 32Mb) sulla carta è fenomenale e sembra avere ogni tipo di vantaggio sulla concorrenza: ha un touchscreen ma non soffre di un look opinabile come quello del DS, ha un widescreen e la flessibilità multimediale di PSP ma non deve ricorrere ai formati proprietari di Sony e ha una serie di gadget e caratteristiche che lo rendono un possibile candidato per chiunque sia in cerca di un palmare. E ora, a meno di un anno dal suo debutto inglese (Zodiac 2 deve ancora arrivare ufficialmente in Italia), costa solo 150 sterline, meno della metà del suo (folle) prezzo di lancio.

Eppure, come macchina da gioco è sostanzialmente irrilevante. Un'occhiata all'elenco di giochi attualmente disponibili è sufficiente per rendersi conto di come la line-up sia sostanzialmente identica a quella annunciata al lancio della console, con una selezione microscopia di pessime conversioni di titoli scelti a casaccio come *Doom III* e *Tony Hawk's Pro Skater 4*.

E anche se Zodiac utilizza il Palm OS, aprendo la porta ad una mole colossale di giochi per Palm, molti di questi non sono ottimizzati per sfruttare il punto di forza della macchina (il suo schermo) e tanti giochi sono cloni banali o conversioni di titoli disponibili gratuitamente sul web. La macchina ha tutte le carte in regola per offrire un'esperienza ludica all'avanguardia (controller analogico, un processore ARM9 a 200MHz con accelerazione grafica 2D, una risoluzione di 480x320 su uno schermo retroilluminato da 3,8 pollici), ma per ora nessun titolo, neanche l'uscita più altisonante di quest'anno, *Madden NFL 2005*, si è tradotto in un gioco per Zodiac davvero memorabile.

La delusione più grande è rappresentata dal (mancato) uso del touchscreen. A Nintendo sono bastati solo pochi mesi per spremersi le meningi e sfruttare tutte le nuove opportunità ludiche concesse dal touchscreen, ma i migliori giochi per Zodiac basati sul pennino sono per ora una simulazione di bowling e *Paintball*, un puzzle game semplice ma divertente. Un genere dove Zodiac potrebbe sbaragliare la concorrenza è quello delle avventure, ma nonostante versioni ottimizzate di rispettabili RPG autoprodotti come *Aldon's Crossing*, la lista dei most wanted per Zodiac è zeppa di titoli il cui sviluppo è stato momentaneamente sospeso (come nel caso di *E.D.G.E.*) o cancellato del tutto (come la conversione di *Neverwinter Nights* di Atari).

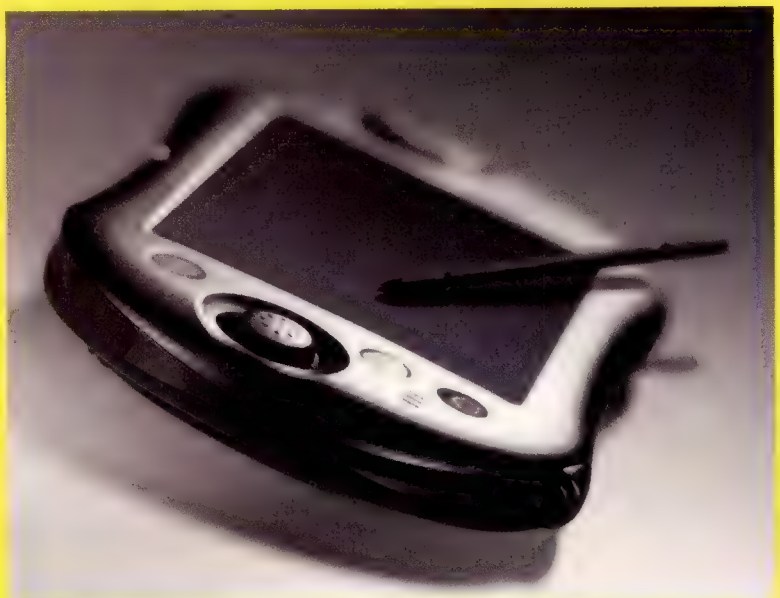
L'ergonomia dello Zodiac è ottima sia in orizzontale che in verticale

Tapwave sta ora spingendo Zodiac come apparecchio multimediale piuttosto che come macchina da gioco: una mossa necessaria, dato lo scarso supporto in termini di software ludico, ma non senza conseguenze negative. I programmi per la riproduzione di musica e video venduti in bundle con la console sono limitati e frustranti, costringendo gli utenti a spendere soldi extra per del software che ottimizzi la gestione dei file e aggiunga flessibilità al riproduzione.

Il sistema di Tapwave resta comunque un palmare desiderabile (soprattutto dopo il ribasso di prezzo) grazie alla sua ergonomia e al buon design, ma è difficile capire come possa avere successo in ambito ludico considerate le innovazioni del DS o in quello multimediale considerata la presenza di PSP.

MAME O NON MAME?

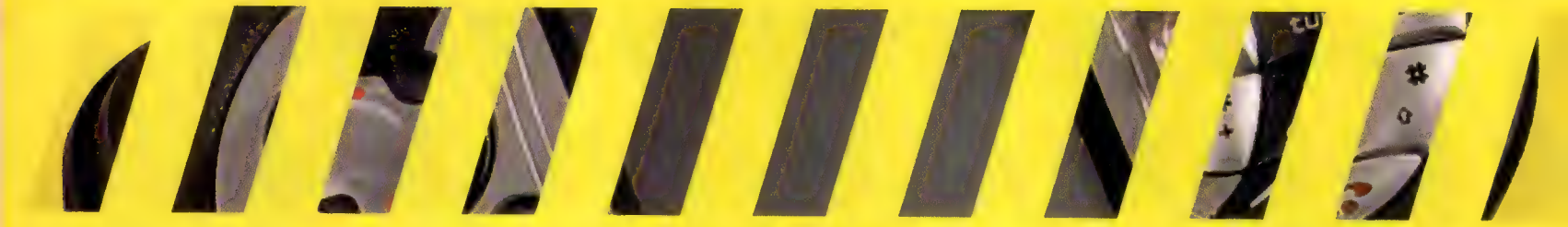
Il punto di forza di Zodiac risiede attualmente nell'emulazione. Il pacchetto Little John Z (o LJZ) è uno dei migliori software di emulazione attualmente disponibili, e copre (sebbene con risultati altalenanti) NES, SNES, Game Boy, Mega Drive, Neo-Geo Pocket, Wonderswan e TurboGrafx 16. Tutti gli emulatori sono presentati con musichette familiari e minuscoli ritratti delle console emulate, e utilizzano il touchscreen con ottimi risultati. Il creatore di LJZ ha anche creato launcher per *Quake*, *Hexen* e *Doom*, l'ultimo dei quali offre un'esperienza ludica persino superiore alla versione del gioco lanciata ufficialmente su Zodiac (a destra, in fondo). Altri emulatori non funzionano con la medesima efficacia, ma permettono di accedere a software per ZX Spectrum, Atari ST, MAME e SCUMM. È da poco disponibile anche un emulatore GBA, ma non è ancora ottimizzato.



L'insieme di stick analogico, touchscreen, quattro tasti frontali e due dorsali mostra la chiara intenzione di Tapwave di proporre Zodiac come console da gioco. Sfortunatamente il software che ne sfrutta il potenziale è pressoché inesistente

N-GAGE QD

Produttore: Nokia
Prezzo: €199
Data d'uscita europea: Giugno 2004



Nel corso della sua breve esistenza, il rapporto di critica e pubblico con N-Gage è cambiato in maniera radicale quasi quanto il look della console stessa: l'ostilità iniziale, scatenata in gran parte dal design assurdo della prima versione dell'hardware, ha lasciato il posto a una sorta di simpatia, con Nokia che continua a investire in un mercato in cui ha ricevuto un'accoglienza a dir poco feroce.

Il restyling avvenuto col modello QD è stato il principale artefice di questa inversione di tendenza: grazie alla possibilità di inserire/disinserire le schede di gioco senza smontare la console e di portarla all'orecchio come un vero cellulare piuttosto che come strumento di auto-umiliazione, N-Gage è diventato una piattaforma da gioco a tutti gli effetti. Sebbene con qualche rinuncia, nella fattispecie la perdita della radio, delle capacità tri-band e del lettore MP3 integrato. Sarebbe stato fantastico avere una console che offrisse il meglio dei due mondi, ma i compromessi accettati da Nokia non disturbano.

La line-up di N-Gage continua a guadagnare profondità grazie all'arrivo costante di titoli di richiamo come *The Elder Scrolls*, *Splinter Cell* e *X-Men Legends*, ma molte delle conversioni da console più ambiziose mal si adattano all'hardware Nokia, e il suo schermo verticale unito ai suoi comandi digitali non rendono certo le cose più facili. Diversi altri titoli sono poco più che versioni di roba già disponibile per altri telefoni della Serie 60, ma al classico prezzo dei giochi N-Gage. Poco sorprendentemente, i prodotti migliori sono quelli realizzati dai team interni di Nokia per trarre il massimo vantaggio dalle caratteristiche peculiari di N-Gage. *Pocket Kingdoms: Own the World*, per quanto strabordante di menu e un po' grezzo, ha una notevole personalità e riesce a proporre un RPG realmente online, giocabile nei ritagli di tempo. *Pathway to Glory*, il titolo più rappresentativo della console, si merita tutta la fama conquistata e *Snakes* di IOMO, sebbene afflitto da spossanti caricamenti, aggiorna e migliora l'appeal del titolo originale senza danneggiarne la meccanica di base.

Sì, il primo N-Gage era decisamente osceno

"L'OSTILITÀ INIZIALE, SCATENATA DAL DESIGN ASSURDO DELLA PRIMA VERSIONE, HA LASCIATO IL POSTO A UNA SORTA DI SIMPATIA"

N-GAGE 2: LA VENDETTA

Prima di ogni E3 le speculazioni si sprecano, ma sembra ormai certo che a maggio Nokia presenterà una nuova versione del QD, se non proprio dell'N-Gage. Gerard Wiener, direttore della sezione giochi di Nokia, ha confermato all'ultima GDC che nei prossimi mesi verrà fatto un annuncio circa un nuovo design per il QD. Le specifiche di cui si rumoreggia attualmente sono davvero interessanti (si parla di un processore a 300MHz con accelerazione grafica PowerVR MBX 3D e una risoluzione di 640x480) e vedrebbero la macchina sfoggiare un comparto grafico in grado di detronizzare la concorrenza. Ma non sembrano esserci molte ragioni per dare peso a queste voci: è più probabile che all'E3 l'unica cosa che si vedrà sarà un restyling del QD, con Nokia in attesa che il network 3G abbia una diffusione consistente prima di lanciare un vero e proprio successore.

L'attenzione riservata da Nokia alla nuova versione di *Snakes* (al centro) è l'esempio ideale della non perfetta comprensione del mercato dei videogiochi da parte della casa finlandese. Il gioco, esclusivo per N-Gage, può essere scaricato gratuitamente. Ma titoli non esclusivi come *Ancient Empires* (a sinistra) e *Sky Force* (a destra) offrono un rapporto qualità/prezzo assolutamente imbattibile

Ma per molti, come persino Nokia è stata costretta ad ammettere, il potenziale ludico di N-Gage non risiede nei suoi giochi proprietari, bensì nell'opportunità di far funzionare quelli in Java e della Serie 60 su un hardware pensato per giocare piuttosto che per parlare. I titoli migliori, come lo sparatutto *Sky Force* o *Ancient Empires*, uno strategico alla *Advance Wars*, vantano un rapporto qualità/prezzo probabilmente superiore a quello di qualsiasi altro titolo per portatili mai visto finora.

Sotto certi aspetti, N-Gage non avrebbe mai potuto essere un fallimento, a prescindere dal numero di unità vendute. Era una 'console-scuola' per Nokia, un esperimento per una società che voleva entrare in un mercato in cui non aveva know-how. Non ci sono dubbi che la casa finlandese abbia commesso alcuni degli errori più enormi e grossolani che l'industria abbia visto negli ultimi tempi, ma titoli come *Pathway to Glory* e una comunità online con oltre 200.000 utenti dimostrano che l'esperimento è riuscito. Sebbene sia costato parecchio.

IL FUTURO

Il lancio inglese del DS ha fatto dell'hardware Nintendo la console più venduta di sempre al debutto in Inghilterra, con 87.000 unità piazzate nella settimana di lancio (il record precedente era del compagno di scuderia GameCube, con 69.000 console). In totale, l'Europa ha detto sì a circa 600.000 DS. Poco dopo, l'uscita di PSP negli States è andata come da previsioni con 500.000 macchine piazzate nel week-end di lancio. Ma il successo delle due console in questione era certo: sono piuttosto i loro rivali, se così si possono definire, a vivere letteralmente sul filo del rasoio.

Il problema più grande della scena portatile è rappresentato semplicemente dalla scelta. Dal punto di vista del giocatore, il fatto che cinque console lottino per conquistare la sua attenzione è un'arma a doppio taglio. Perché se da un lato l'uscita di piattaforme concorrenti ha provocato un immediato abbassamento del prezzo dello Zodiac (prezzo diventato adesso molto interessante, considerando che la macchina è in fondo un PDA più che decente e non solo una console da gioco), dall'altro è impossibile non porsi una semplice domanda: chi realizzerà software di qualità per così tante piattaforme? E qui ci sono degli ovvi paralleli con il panorama console attuale: PSP attrarrà gli acquirenti che desiderano la console per giocare a *Pro Evo* e *GTA* allo stesso modo in cui si sono comprati PS2 per le precedenti iterazioni di questi franchise. Senza i franchise giusti, è difficile attrarre il pubblico massmarket.

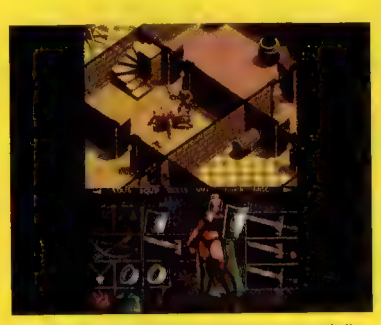
"IL PROBLEMA PIÙ GRANDE È LA SCELTA. CHI REALIZZERÀ SOFTWARE DI QUALITÀ PER COSÌ TANTE PIATTAFORME?"

La soluzione di Nintendo è di ignorare il classico massmarket dei videogiochi per provare a catturare il 'vero' massmarket, raggiungendo cioè tutti coloro che non hanno mai davvero considerato i videogiochi come un'attività che avesse una minima rilevanza nelle loro vite. Stando ai primi dati di vendita, sembrerebbe una strategia ben fondata.

Questa situazione lascia Gizmondo, N-Gage e Zodiac a rincorrere. A dire il vero, la macchina di Tapwave, complice anche la mancata distribuzione in Italia, sarà un semplice spettatore di questa corsa. E per quanto riguarda la generazione attuale, N-Gage non sarà mai altro che un progetto ben finanziato con alcune buone idee e nulla più. E Gizmondo? Be', ha solo due mesi di vita, pertanto resta da vedere quanti e quali giochi usciranno per l'hardware Tiger.

In attesa di scoprire cosa riserverà il futuro, ecco otto giochi che dovrebbero definire il divertimento elettronico portatile nell'anno a venire.

Animal Crossing DS **sembra il gioco più indicato per sfruttare tutti i punti di forza della console portatile di Nintendo: il touchscreen sarà essenziale per scrivere lettere ai propri amici e disegnare texture per i propri vestiti**



E.D.G.E. **è il gioco più atteso dai possessori di Zodiac, ma la persona che se ne sta occupando ha sospeso a tempo indefinito lo sviluppo di questo action RPG alla *Diablo*. Tapwave stessa dovrebbe finanziarne la prosecuzione**

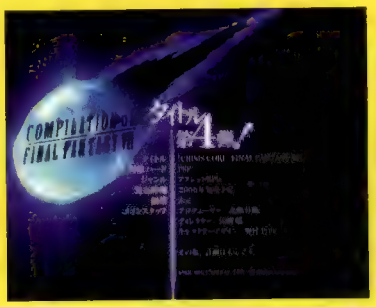
Nonostante i suoi attuali difetti, *Colors* rimane il titolo più promettente per Gizmondo. Tiger continua a promettere imminenti annunci di titoli altisonanti, ma la line-up rimane zeppa di giochi dalla mediocre qualità

La versione PSP di *GTA* non è basata sul medesimo mondo di *San Andreas* (nella foto), bensì su Liberty City, ma la sola presenza del brand Rockstar sarà sufficiente per convincere molti giocatori a investire nel portatile Sony

Infected **è uno dei titoli third party più promettente per PSP. La trama fondata su un'infezione che trasforma gli uomini in zombi è un pretesto efficace per sfruttare le capacità multiplayer online e locali della macchina**

Non ci sono dubbi che il pubblico di fan di *Katamari Damacy* e quello dei sostenitori del DS si sovrappongano con precisione millimetrica. Nessuna sorpresa quindi nell'apprendere dell'arrivo di una versione per Nintendo DS

Sebbene *Death, Jr.* sia stato il titolo PSP di Backbone a ricevere la maggiore attenzione lo scorso anno, *Rifts*, tie-in per N-Gage di un conosciuto RPG da tavolo, è sicuramente il progetto più ambizioso della softco americana



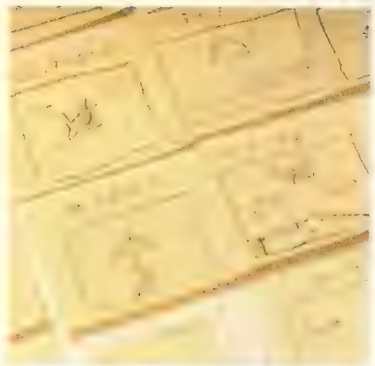
Crisis Core **è l'unico spin-off di *FFVII* ad essere effettivamente un RPG, oltretutto realizzato dal director dell'episodio originale. Non uscirà prima del 2006, ma aspettatevi una permanenza fra i most wanted di Famitsu fino ad allora**

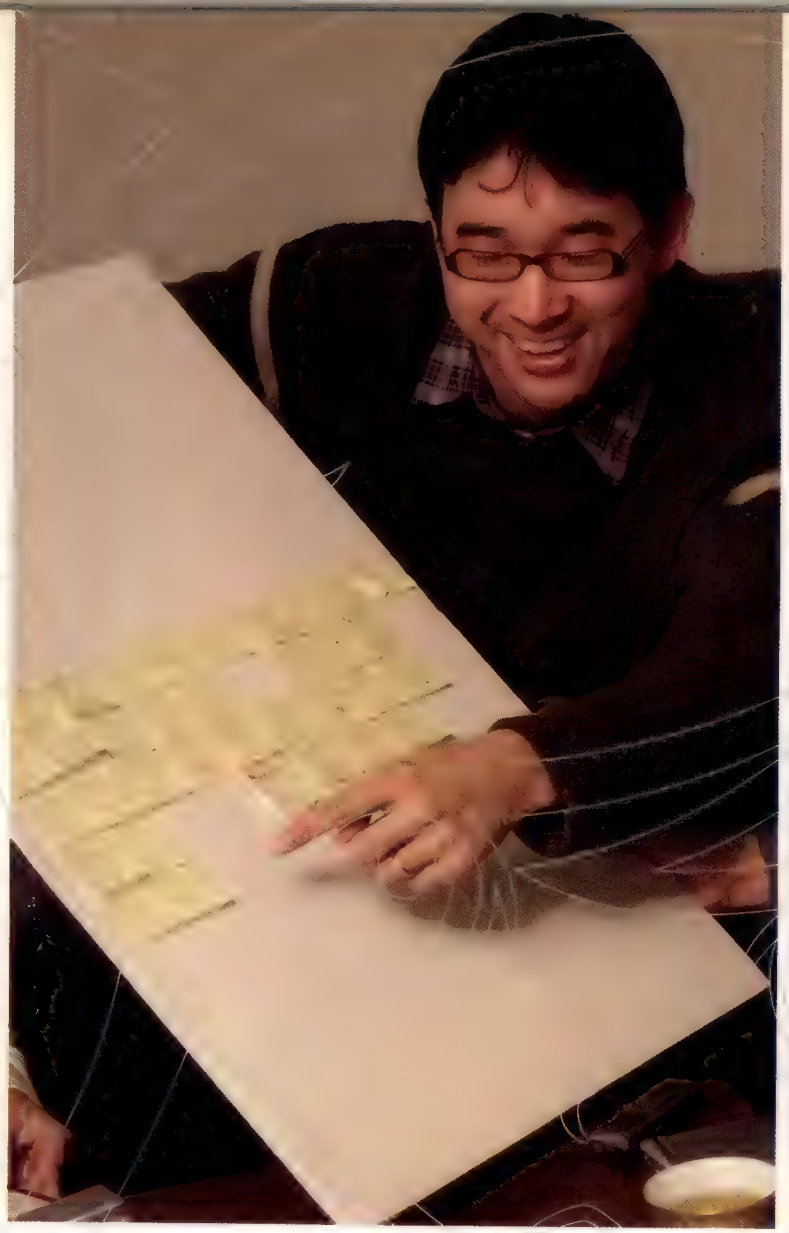
MADE IN NINTENDO

In Giappone *Wario Ware* ha venduto più di qualsiasi altro titolo per DS, Mario incluso. Una scusa più che valida per volare a Kyoto ed incontrare il team più folle di Nintendo

La freddezza e il minimalismo architettonici del quartier generale di Nintendo a Kyoto sono per certi versi traumatizzanti. Luci bianche e angoli affilati delineano interni ed esterni di un edificio che non sembra rispecchiare minimamente l'esuberanza tipica di Nintendo. Persino il classico logo rosso fuoco è riproposto in gelida versione argentata. Incontrare il team di *Made in Wario* (conosciuto al resto del mondo come *Wario Ware Inc.*) sembra improbabile in questo asettico scenario. Com'è possibile concepire anche una singola idea in un ambiente così sterile? Com'è possibile dare libero sfogo alla propria fantasia in un edificio così poco stimolante? Davvero, c'è qualcosa che non quadra.

Ogni minigame di *Wario Ware* nasce come un semplice Post-it, su cui viene tracciata con poche linee l'idea di gioco. Ogni schizzo è riconoscibile all'istante, dal gatto che dorme alla parata di pinguini. È difficile trovare un gioco dove la distanza fra i bozzetti e il prodotto finito sia così ridotta





Bastano però cinque minuti con il team in questione per percepire la peculiarità del suo spirito. Lo scambio di biglietti da visita rivela la presenza di un '7777' inserito non si sa come in uno degli indirizzi email in deroga alla formula solitamente seriosa adottata da Nintendo. Un altro biglietto da visita spunta da una perfetta replica di un Game & Watch ("Dove è possibile comprarne uno?", si chiede. "Da nessuna parte", risponde tristemente **Yasuhiro Minagawa**, capo delle PR per Nintendo. "Viene regalato come premio per meriti speciali. Nemmeno io ce l'ho").

Una volta lasciati liberi nell'atrio in modo da poter scattare loro qualche foto, i membri del team si scambiano risate e scherzi di ogni tipo, rumoreggiando e improvvisando gag come scolari nell'ora di ricreazione. Malgrado il fracasso, nessuno degli uomini in giacca e cravatta in attesa dei rispettivi appuntamenti batte ciglio. Ma questo contrasto fra la seriosità di Nintendo come azienda e l'esuberanza dei suoi giochi è semplicemente cosmetico. È piuttosto quello fra il mondo rassicurante e misurato di Mario e l'irriverente spaccone-ria di Wario che è alle radici del perché *Wario Ware* potrebbe essere il titolo più importante realizzato da Nintendo nel corso di questa generazione. Ha dato origine alla serie di *Wario Ware*, portando un personaggio precedentemente sottosfruttato su GameCube con il party game *Atsumare!!*, su GBA con il titolo dotato di rivelatore di movimento *Twisted!* (*Sawaru*) e su DS con il recente *Touched!* (*Mawaru*). Ma per comprenderne l'importanza è necessario capire perché Wario sia la star di questa serie e perché si sia evoluto da nemico sfigato del mondo di Mario ad eroe in sella ad una Harley. Cos'è nata prima, l'idea di realizzare un gioco basato su minigame o la volontà di reinventare Wario? "Be', entrambe le affermazioni sono vere", risponde **Yoshio Sakamoto**, producer di *Twisted!* e *Touched!!*, "perché abbiamo avuto le due idee (realizzare una raccolta di minigiochi e usare Wario come protagonista) quasi contemporaneamente. Quando stavamo elaborando l'idea dei minigame, temevamo che pochi avrebbe capito che questo era un 'vero' videogioco e che alcuni avrebbero potuto persino arrabbiarsi per via di quanto sembri sciocco il tutto. Pensavo che avremmo potuto aggirare il problema utilizzando Wario come personaggio principale e dicendo qualcosa del tipo: 'Guardate, questi minigiochi possono sembrare sciocchi, ma per favore cercate di perdonare Wario, perchè li ha realizzati lui ed è fatto così'. Perciò le due idee dipendevano l'una dall'altra: sono state quasi simultanee".

> "È necessario capire perché Wario sia la star di questa serie e perché si sia evoluto da nemico sfigato del mondo di Mario ad eroe in sella ad una Harley"

Scavando più a fondo, è evidente che *Wario Ware* fosse un'idea folle in cerca di un mentore adeguato. La scintilla scattò col tool da disegno per 64DD Mario Artist: Polygon Studio, che annoverava una sezione di minigiochi chiamata Sound Bomber: "Quei sette giochi costituiscono proprio i sette livelli iniziali del primo *Wario Ware*", dichiara **Goro Abe**, main director di *Atsumare!!* e *Twisted!* nonché director di *Touched!*. "Erano molto semplici, e tutto quello che succedeva man mano che si avanzava era che il gioco accelerava". Polygon Studio non ottenne molto successo in Giappone, e fu solo con il suo trasferimento nell'ufficio di Sakamoto e Abe che il director di Sound Bomber, Kouichi Kawamoto, trovò terreno fertile in cui piantare l'idea di un titolo costituito da centinaia di minigiochi. Il team si trovò quindi fra le mani un concept e un personaggio a cui attribuire la stranezza dell'idea. Ma perché non mantenere Wario nella sua forma originale?

Ko Takeuichi, il character designer che ha creato tutti i personaggi di *Wario Ware*, spiega: "Esiste già una serie originale, quella degli action game *Wario Land*, e non abbiamo mai provato a modificare quell'immagine. Volevamo davvero gettare le fondamenta per un nuovo franchise basato su Wario: fino a quel momento Wario era comparso solo nei giochi di Mario, faceva parte della famiglia di Mario. Quindi ci siamo detti: 'Perché non fare di

Wario il protagonista ed espanderne di conseguenza la famiglia?'. Wario e tutti gli altri personaggi sono nuove creazioni, pertanto era necessario dare un tocco personale al loro design originale". Ma adesso che Wario ha una nuova identità, questo nuovo franchise crescerà come ha già fatto quello di Mario dando origine a giochi diversi? "Spero di sì", risponde Takeuichi prima che Sakamoto prenda la parola. "Attenzione, non vogliamo prendere un personaggio e dire 'Costruiamoci un gioco attorno'", precisa. "Ma pensiamo sempre a nuovi modi per divertire la gente, e se una delle nostre idee si adatta allo stile di un particolare personaggio, allora è quello che potrebbe accadere".

Ok, il team aveva quindi un nuovo personaggio ed una nuova teoria di gameplay. Ma da dove si comincia a sviluppare un progetto del genere? "Be'", risponde Abe "da qui". E dal retro della stanza recupera una lavagna su cui sono appuntati decine di Post-it rettangolari. Ecco *Wario Ware*: non in uno storyboard o in una versione demo, ma nella sua vera essenza, conservata alla perfezione in una moltitudine di quadratini gialli. Ogni minigioco è rappresentato nella sua interezza: l'inizio, la fine, i comandi e l'interfaccia. Ogni idea è talmente minuscola e definita da occupare un singolo Post-It. È così che ogni membro del team ha presentato le proprie idee di minigame al director del progetto: quelle buone venivano posizionate nella parte alta della lavagna, mentre le più deboli finivano in basso, pronte ad essere cestinate con l'arrivo di nuove, migliori soluzioni. Quante sono state le idee che non ce l'hanno fatta? "Per *Twisted!*", risponde Abe, "avevamo un migliaio di idee. Ma alla fine ne abbiamo utilizzate solo 200 circa". Un migliaio di Post-it per un migliaio di minigiochi. E poi ci si lamenta del disboscamento della foresta amazzonica...

Con così tante idee, com'è possibile scegliere? Come si fa a capire quali daranno vita a un buon minigioco e quali no? "Si direbbe che con *Wario Ware* si infrangono tutte le regole del game design", risponde Abe, "ma non si tratta affatto di distruggere tutte le regole esistenti. Si tratta semplicemente di tornare alle regole base che venivano solitamente applicate ai videogiochi. Potrà anche sembrare uno stupido giochino, ma queste sono le regole fondamentali di tutti i giochi. Per ogni minigame abbiamo dato il massimo affinché esprimesse al meglio ogni regola fondamentale".

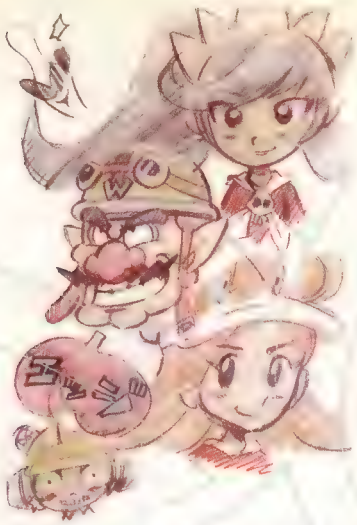
Cinque elementi chiave per i quattro episodi di *Wario Ware*. Naoko Mori (in alto a sinistra), proveniente da Intelligent Systems, è art director e graphic designer della serie. Goro Abe (in alto a destra), è stato director di *Atsumare!!*, *Touched!* e *Twisted!*. Ko Takeuichi (in mezzo a sinistra) ha realizzato i personaggi del primo titolo su GBA e da allora ha lavorato su ogni episodio. Il veterano di Nintendo Yoshio Sakamoto (in mezzo a destra) è a capo del reparto di sviluppo software che cura la serie. Ryuchi Nakada (a destra), main director di *Touched!*, ha lavorato come map designer su *Metroid Fusion* e *Zero Mission* prima che l'intero team venisse spostato su *Wario Ware*

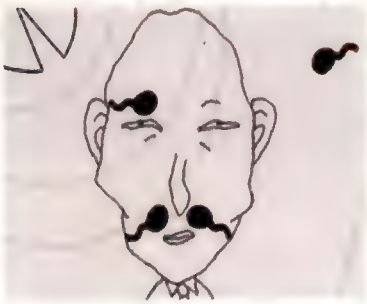
Sebbene ogni episodio si poggi sulla medesima idea, ciascuno sfrutta intelligentemente il potenziale della piattaforma su cui gira, aggiungendo ogni volta una dose di apprezzabile autoironia

Questi Post-it contengono tutta l'essenza di *Wario Ware*, ma non certo il suo stile. Com'è possibile tenere stilisticamente insieme un migliaio di idee diverse? "Il nostro gruppo opera in un clima completamente diverso da quello degli altri team di sviluppo", dichiara Sakamoto. "Per gli altri giochi la regola è: 'Ok, cerchiamo di fare qualcosa tutti insieme'. Quindi ci sono un sacco di designer e artisti diversi che lavorano al progetto, ma devono costantemente parlare fra loro, devono avere una sorta di opinione comune in modo che non ci siano troppe discrepanze, ad esempio, fra la grafica delle ambientazioni e quella dei personaggi. Con *Wario Ware* è completamente diverso: da noi ogni singolo grafico e game designer diventa un director indipendente del suo minigioco e la sua missione è quella di realizzare un gioco unico e diverso dagli altri. In altri progetti un simile atteggiamento non porterebbe alla creazione di un buon gioco, ma *Wario Ware* è unico perché queste persone che vanno in direzioni completamente diverse possono realizzare un gioco completo". Fa una pausa, quindi una considerazione: "Ma credo che dall'esterno la gente possa pensare che questa tecnica sia anomala e un po'... bizzarra".

Takeuichi spiega anche come sia stato possibile portare avanti questa politica di 'diversità' durante tutto lo sviluppo: "Ogni singolo artista ha sfornato la propria interpretazione unica e peculiare della grafica e ognuno ha dovuto inventarsi un proprio stile. Una delle regole che abbiamo stabilito era questa: anche se una persona poteva inventare più giochi diversi, volevamo che ogni singolo gioco avesse un proprio stile e una propria identità". Ma con il team impegnato sui minigiochi e Takeuichi al lavoro sui personaggi, ci voleva qualcuno che si occupasse della presentazione complessiva del gioco. **Naoko Mori**, uno dei quindici membri dello staff di Intelligent Systems che ha collaborato alla serie di *Wario Ware*, è stata nominata art director. In virtù di quale abilità o esperienza è stata scelta? "Be', a dire la verità, non avevo mai lavorato come art director", confessa. "Non credo che il mio curriculum mi qualifichi come tale, ma Nintendo cercava qualcuno che fosse bravo a comportarsi in maniera sciocca e buffa, e in Intelligent Systems quando abbiamo bisogno di qualcosa di sciocco e buffo tutti dicono: 'Oh, c'è bisogno di Miss Mori'". Modestia a parte, il ruolo di art director in *Wario Ware* è stato sicuramente impegnativo e delicato: il suo scopo era quello di contenere la profonda diversità dei vari minigiochi senza impoverirli né potenziarli. Grazie all'operato di Mori, il design di ogni livello è risultato tanto amabilmente coerente quanto imprevedibilmente bizzarro.

La presenza di Mori la dice lunga anche sull'assetto del team. Sembra che il gruppo responsabile di *Wario* sia sorprendentemente vario, con giovani, anziani, gente con esperienza e neofiti. "Sì", conferma Sakamoto, "è vero". Ed è proprio questa varietà a garantire l'unicità del gioco? "Be', non proprio," risponde. "Il fatto è che chiunque, sia che si tratti di un novellino o di un veterano, ha cercato di esprimersi in maniera completamente libera. Dopo tutto potevamo inventarci le idee più folli e poi dare la colpa a Wario, dicendo 'Già, questo è il genere di cose





La regola 'un filmato al giorno' che il team si è imposto per *Atsumare!!* ha prodotto alcune animazioni minimaliste ma assolutamente esilaranti e un delirante video pop con le sagome di Kat e Ana. I filmati sono assolutamente in controtendenza rispetto all'etica di Nintendo e mettono da parte il controllo della qualità per privilegiare spontaneità ed entusiasmo

Polygon Studio, un tool grafico per 64DD, contiene dei prototipi, praticamente finiti, dei primi sette minigiochi di *Wario Ware*

che farebbe'. Questa è l'atmosfera che abbiamo creato: abbiamo dato la più assoluta autonomia agli sviluppatori, giovani e anziani. Ma in qualità di rappresentante degli sviluppatori più i vecchi", sottolinea con un lampo negli occhi, "forse dovrei aggiungere che anche i veterani vogliono esprimersi in modi sempre nuovi, e sono davvero felice che ci sia stata data questa opportunità. E se non ci fosse stato nessuno a curare il progetto e a cementare il tutto, il gioco non avrebbe funzionato. In questo senso la presenza di sviluppatori esperti era quindi essenziale, perché possiedono il know-how necessario a realizzare giochi completi".

Questa filosofia lavorativa, con qualche dozzina di persone che spinge armoniosamente in direzioni diverse, è sta applicata a quattro progetti in poco più i due anni. Dopo il completamento di *Wario Ware Inc*, alcuni membri del team si sono spostati su altri progetti, mentre i rimanenti si sono messi al lavoro su *Twisted!*, con Sakamoto e il team di Abe impegnati ad ultimare la conversione per GameCube del primo titolo. Quando è stato il momento di mettersi al lavoro su *Touched!*, il team non era al completo e la deadline incombeva.

"Tutti stavano lavorando a *Twisted!*", spiega Abe, "pertanto non avevamo abbastanza personale da dedicare alla versione DS. In quel momento ritenevamo che il gioco dovesse essere ritardato, che non saremmo mai stati in grado di finirlo per il lancio giapponese della console. Ma ci arrivarono diverse voci dall'interno della società che dicevano che sarebbe stato un bene se avessimo avuto pronto il gioco per il lancio, quindi iniziammo a spremerci le meningi per trovare il modo di ultimarlo in tempo. Fortunatamente, a giugno il team di *Metroid* completò il proprio gioco e potemmo 'prendere in prestito' i suoi membri. Appena il team al lavoro su GBA completò quella versione, si unì anch'esso a noi. Dovevamo farcela ad ogni costo, e ce l'abbiamo fatta".

Ma non sono stufi di *Wario* dopo aver realizzato migliaia di minigiochi in una manciata di mesi? "Non credo che abbiamo esaurito le idee, se è questo ciò che vi state domandando", risponde Sakamoto prontamente. "Se osserviamo la storia della serie, si nota che abbiamo sempre affrontato sfide nuove. Nel primo gioco era un sistema di controllo semplice; su GameCube, anche se il concept era il medesimo, avevamo un party game e volevamo invitare quante più persone possibile alla festa; su GBA, non c'è neanche bisogno di dirlo, si poteva muovere tutto, mentre nella versione per DS si può toccare e soffiare. Abbiamo stabilito dei precedenti, quindi dovremo affrontare sempre nuove sfide. Solo che in questo momento non so con esattezza quale sarà la prossima".

"Abbiamo stabilito dei precedenti, quindi dovremo affrontare sempre nuove sfide. Solo che in questo momento non so con esattezza quale sarà la prossima"

Parlando della versione

GameCube, è impossibile non chiedersi da dove siano saltate fuori le sue assurde animazioni, come nel delirante video con Kat e Ana che accompagna il brano karaoke. Il team ascolta la traduzione della domanda in silenzio, quindi esplode in una risata fragorosa. "Già..." dice Sakamoto, prima di interrompersi. "Be', la sfida della versione GameCube è che doveva essere molto diversa da quella Game Boy, e volevamo davvero che fosse così. Ma a dire la verità, avevamo poco tempo. Avevamo un sacco di spazio disponibile su disco, ma niente con cui riempirlo, quindi il problema era piuttosto serio: discutemmo su come finire il gioco in tempo e un'idea fu quella di riempire il supporto con video e animazioni. Quindi stabilimmo una regola: un giorno, un filmato. Dovevamo realizzare ogni giorno un filmato e alla fine le animazioni hanno occupato dieci volte lo spazio che occupava il resto del gioco!".

La risata è contagiosa e diventa quindi spontaneo suggerire al team che una delle ragioni del successo di *Wario Ware* potrebbe essere che i giocatori si siano resi conto della gioia con cui il team ha realizzato il proprio progetto. Suggerimento errato. La risata s'interrompe e le facce diventano scure di colpo. Ok, gioiosi, ma stanchi. Il sorriso ricompare sul volto di Sakamoto: "Ah, adesso ci siamo. Sì, è così".

Nonostante il tono rilassato e amichevole della conversazione, è evidente che Takeuichi e Sakamoto, i membri più anziani del team, tengano parecchio alla propria creazione. Il privilegio e la maledizione di lavorare in Nintendo è che si ereditano personaggi e stili di gioco tanto stimolanti quanto rigidamente definiti. Parlando con queste due persone è evidente il loro forte senso d'orgoglio nel lavorare a qualcosa che sia interamente loro: i loro personaggi, il loro stile grafico, le loro meccaniche di gioco, la loro metodologia di lavoro. I giochi completamente originali stanno diventando sempre più rari, e una carriera in Nintendo corre il rischio di essere un costante ripercorrere il cammino già tracciato dai colleghi più autorevoli, nel frattempo impegnati su idee sempre nuove. Forse la follia creativa di Takeuichi e Sakamoto deriva proprio dal loro desiderio di marcare il proprio territorio, di aggiungere qualcosa al curriculum di Nintendo anziché di viverne all'ombra.

Ma cosa ne pensa il team del fatto che Wario abbia battuto Mario per la prima volta nel campo più importante di tutti, quello delle classifiche di vendita? La risposta è timida. "È davvero esaltante", dice Sakamoto, ponderando prima le parole. Avete mai pensato che potesse riscuotere un simile successo? "Abbiamo concepito la serie per coloro che un tempo giocavano, ma che ormai non toccano più un videogioco", risponde Abe. "Nel primo titolo la gente doveva solo conoscere i principi base dei videogiochi, ovvero che si preme A per saltare e che ci si muove col D-pad, quindi credo che fosse perfetto per coloro che un tempo amavano i videogiochi, ma poi hanno smesso. Una volta iniziato a giocare, tutti i loro ricordi saranno venuti a galla. E poi abbiamo *Touched!* e *Twisted!* che hanno delle interfacce completamente nuove, quindi sono giochi perfetti per la gente che non conosce nem-

Il quartier generale di Nintendo, a Kyoto, è ancora relativamente nuovo e il minimalismo dell'atrio farebbe la gioia di AD. Basta infilarsi nei corridoi, però, per trovare gruppi di impiegati armati di uno stuolo di Nintendo DS, *Band Brothers* e un amplificatore Marshall col volume al massimo

meno quei principi base. Permettono a tutti di partire dal medesimo livello: non esistono esperti o principianti".

Dal canto suo Sakamoto ritiene che l'appeal di *Wario Ware* dipenda anche dal suo tempismo. "Penso che abbiamo lanciato *Wario Ware* in quello che era probabilmente il momento migliore. Cinque anni fa la maggior parte della gente si divertiva con titoli dalla grafica spaziale e dal gameplay complesso e voleva solamente giocare ad altri titoli dal medesimo aspetto e altrettanto sofisticati. Se avessimo proposto *Wario Ware* allora, alcuni l'avrebbero apprezzato, ma sarebbe stato annientato da giochi più mainstream. Adesso, invece, la maggior parte del pubblico è abbastanza stufa delle dimensioni dei giochi e si sta stancando di grafica e sonoro elaborati, pertanto quando vedono *Wario* dicono: 'Ehi, questo è proprio ciò di cui sentivo la mancanza. È proprio quello che stavo cercando'".

Una simile spiegazione è assolutamente in sintonia col credo di Satoru Iwata, secondo il quale esisterebbe una fascia completamente nuova di giocatori che ne hanno avuto abbastanza degli eccessi di questa generazione di software. Sakamoto ritiene che *Wario Ware* confermi questa teoria e che possa aprire una nuova strada nella creazione di videogiochi? "Cercando di avere un punto di vista obiettivo, probabilmente l'industria e l'intero mercato avevano bisogno del lancio di un gioco come *Wario Ware*: molti sviluppatori stavano cercando di rispondere alle esigenze dei giocatori e noi siamo stati quelli che hanno trovato un modo per farlo. E adesso credo che molta gente stia aspettando tutte le cose folli che Wario potrà proporre in futuro. Il successo di vendite è importante perché ci fornisce un buon feedback e ci sprona a lavorare sempre di più per espandere gli orizzonti del videogioco. Ora dobbiamo pensare: c'è questo tipo di esigenza. Cosa possiamo fare in futuro?".

Ripercorrendo la storia narrata nel primo *Wario Ware* (che vede Wario raggruppare un cast di personaggi estremamente diversi fra loro per reinventare il videogioco e fare anche un bel po' di soldi), Sakamoto non prova vergogna nell'ammettere che la storia *nel* gioco sia in fondo la storia *del* gioco. "È molto simile", risponde senza timore. E quella storia, finché Iwata è al comando, riflette la visione di Nintendo del futuro. Idee nuove, sviluppo veloce e giochi accessibili a tutti. Nonostante l'incredibile successo di *Wario Ware* in Giappone e l'aumento costante di fan in Occidente, è però ancora presto per avere la certezza che questa visione sia quella 'giusta'. Ma se lo è, sarà Abe a scriverne il motto: "Quando abbiamo fatto il primo gioco, ho detto al director: 'Realizziamo quanti più giochi possibile. Ma niente di eccessivamente folle. Limitiamoci a un livello di follia accettabile'". E con Wario e la sua 'follia accettabile' a comandare l'ultima carica di Nintendo, chi se la sentirebbe di scommetterci contro?

> "Ho detto al director: 'Realizziamo quanti più giochi possibile. Ma niente di eccessivamente folle. Limitiamoci ad un livello di follia accettabile'"

XBOX

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

ABBONATI ONLINE!
Puoi farlo al sito
www.futureitaly.it

OGNI MESE IN EDICOLA

tutti i segreti della console di Microsoft solo su

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

A soli
€ 8,99
con DVD

La prima! L'ufficiale! L'unica giocabile!

L'EREDITÀ DI GAUNTLET

A oltre vent'anni dall'uscita dell'originale in sala giochi, il game designer dell'FPS più conosciuto al mondo sta forgiando un nuovo *Gauntlet*

Negli ultimi anni sembra che *Gauntlet* abbia sofferto il medesimo destino di chiunque avesse osato esplorarne i labirinti: subire un graduale e inesorabile processo di deperimento. Tanto Atari Games quanto lo studio Midway Games West che ne aveva ereditato il franchise hanno chiuso i battenti, mentre gli imponenti cabinati del gioco si sono persi in stanze del tesoro gelosamente custodite da vecchi appassionati. Oggi, a venti anni di distanza da allora, esiste una nuova generazione di videogiocatori che non ha mai sentito il suono di una moneta inserita in un cabinato con le proprie mani.

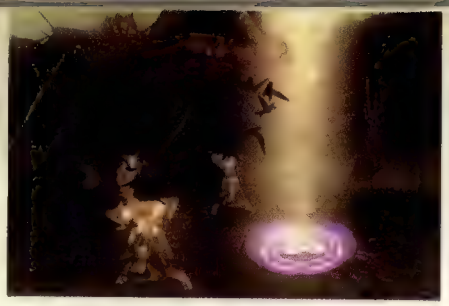
Sebbene il nome di *Gauntlet* sia finito per molti nel dimenticatoio, il gioco ha conservato quell'alone di leggenda tipico dei coin-op del periodo d'oro dei videogiochi. E meritatamente, perché (come dichiara un entusiasta **John Romero** quando interrogato sull'importanza del gioco in questione) *Gauntlet* è "un'esperienza multiplayer zeppa d'azione e dal ritmo frenetico!".

Questa entusiastica definizione fa da principio guida per il lavoro di Romero come direttore creativo incaricato di resuscitare il franchise presso gli studi Midway di San Diego. E chiunque abbia ricordi meno nostalgici del gioco e sia preoccupato dell'eccessiva semplicità del gameplay rispetto agli standard odierni, potrà trovare conforto nell'intenzione degli sviluppatori di partire da quelle basi, non di ritornarci. "È un'opportunità incredibile per noi", dichiara il lead designer **Josh Sawyer**. "Le radici di *Gauntlet* affondano in un gameplay molto semplice e coinvolgente: ora abbiamo gli strumenti per aggiungere un sacco di profondità in più, ma vogliamo anche riproporre i cardini del primo *Gauntlet*. Si tratta di un'opera di bilanciamento molto impegnativa e che costituisce una sfida notevole dal punto di vista del design".

In questo senso è certamente d'aiuto il fatto che *Seven Sorrows* sia il primo episodio di *Gauntlet* a non essere sviluppato all'ombra di un coin-op, come sottolinea lo stesso Romero: "Abbiamo decisamente tagliato i ponti con i precedenti *Gauntlet*, dato che abbiamo modificato il design per focalizzarci su un'esperienza per console domestiche fatta di lunghe ed ininterrotte sessioni di gioco". E se a livello di meccanica la nuova direzione del gioco è evidente nella possibilità di potenziare i protagonisti dell'avventura, migliorandone le caratteristiche e ampliandone l'arsenale, lo è ancora di più analiz-

Il ritorno degli eroi di *Gauntlet*: da sinistra, nella pagina opposta, l'elfo, la valchiria, il mago e il guerriero, insieme alle new entry, la tragica e il lanciere

Titolo: **Gauntlet: Seven Sorrows**
Sistema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Midway**
Sviluppatore: **Midway San Diego**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Inverno**



Ogni personaggio vanta un super-attacco specifico, da scatenare nelle situazioni più intricate: la valchiria può richiamare uno stormo di corvi che andranno a colpire i bersagli selezionati mediante pressione dei tasti

zandolo dal punto di vista estetico: la maestosità dei densi mondi 3D di *Seven Sorrows* è distante anni luce dall'ortogonale planimetria degli originali dungeon 2D.

L'immaginario artistico di *Gauntlet* sembrerebbe inoltre giustificare il coinvolgimento di Romero nello sviluppo di un gioco apparentemente distante dal genere a cui deve la sua fama. Memori del design medievale di *Quake* e dei rimandi all'antica Grecia di *Daikatana*, viene da chiedersi quanto gli stia a cuore il fantasy epico: "Adoro i giochi ambientati nel periodo medievale", dichiara con la solita enfasi. "Ecco perché ero così contento che Raven Software stesse creando *Heretic* e *Hexen* all'epoca: perché in id Software stavamo facendo di tutto, tranne titoli in chiave fantasy medievale".

Eppure il look di *Seven Sorrows*, con le sue atmosfere quasi tribali, non sembra affatto adatto a un franchise la cui direzione artistica non è mai stata particolarmente originale nella sua opera di corteggiamento del mass market: "Alcune idee di design riflettono la nostra intenzione di rimanere più vicini alla storia dell'umanità, di restare con i piedi per terra", spiega Sawyer. "Non ci siamo mai davvero preoccupati del fatto che possa non piacere. La gente apprezza il fantasy più fiabesco perché lo conosce bene, ma a livello subconscio conosce anche lo stile visivo dell'antica architettura cinese, delle armi vichinghe e delle decorazioni africane. Vogliamo miscelare gli stili del fantasy moderno con la storia, in modo che il giocatore percepisca un senso di appartenenza, ma provi comunque un sentimento di meraviglia".

Un analogo sentimento deve aver certamente aleggiato in seno alla gilda dei fan più integralisti di *Gauntlet*, secondo i quali il passaggio alla terza persona rischia di tradire il senso di costrizione e la frenesia prodotti dall'originale prospettiva a volo d'uccello. "Volevo elevare il gioco agli standard odierni delle inquadrature in terza persona in modo che tutto quello che i designer avrebbero reso visibile attraverso la disposizione della telecamera sarebbe stato il più bello possibile da vedere", spiega Romero a riguardo di questa decisione. "È stata una vera sfida perché dobbiamo accomodare su schermo quattro giocatori contemporaneamente, laddove nella maggior parte dei giochi in terza persona il sistema di inquadrature deve badare ad un giocatore solo".

La prospettiva in terza persona ha anche introdotto un approccio ai combattimenti più familiare agli amanti dei picchiaduro che agli esploratori di dungeon, con Romero intenzionato non tanto a riprodurre l'azione caotica degli scontri del vecchio *Gauntlet*, ma a migliorarla. I giocatori possono ora eseguire una vasta gamma di prese, parate, counter e combo oltre a quella serie di attacchi magici e dalla distanza che

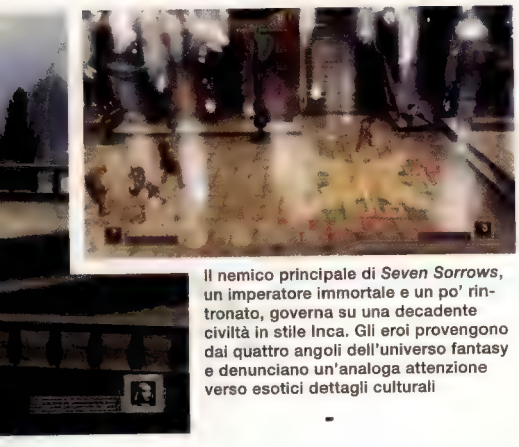
MASTER OF DOOM

Seven Sorrows **segna una rinascita creativa per Romero, il quale ha selezionato personalmente i membri del team di sviluppo, occupandosi del game design fino all'arrivo di Sawyer: "È stata l'esperienza di creazione di un team migliore della mia vita e, non a caso, questo è il miglior team con cui abbia mai lavorato", dice. "Abbiamo lasciato che il gruppo conducesse da solo le interviste d'assunzione di eventuali candidati: sono loro che devono lavorare coi nuovi assunti, quindi perché no? Il processo di assunzione passa per 13 fasi, e se sei il candidato perfetto, si superano velocemente".**

Sembra una procedura tanto utopistica quanto quella che ha visto la creazione dello studio di Ion Storm a Dallas quasi otto anni fa (e di cui si spera non condivida i problemi). Quel che è certo è che l'energia di Romero sembra la medesima di quei giorni: "Creare questo gioco è stato fantastico: queste persone sono professionisti con un'enorme esperienza e sanno ciò che stanno facendo. Sono davvero felice di poter progettare livelli, programmare sottosistemi e lavorare come direttore creativo dello studio: faccio quello che ero solito fare nelle mie società precedenti e adoro farlo qui [in Midway]".

hanno ben servito il quartetto originale nelle sue battaglie contro orde di nemici bidimensionali. Il che sembra essere la realizzazione di un desiderio precedentemente represso: "Di fatto, una delle prime idee per *Quake* era quella di abbandonare le armi e proporre combattimenti uno-contro-uno sottesi da un sistema di controllo molto simile a quello dei picchiaduro", ricorda Romero. "Ho studiato tutti gli action RPG disponibili e ho visto che i combattimenti sono sempre caratterizzati dalla pressione frenetica di tasti alla maniera di *Diablo*, mentre io volevo un sistema di combattimento che fosse più vicino al mio stile, con teste squartate, prese alla gola, sangue e violenza. Ma volevo anche che fosse più avanzato, come in un picchiaduro. Doveva avere una via di mezzo fra la semplicità di un action game tipo *Diablo* e la complessità di un picchiaduro tipo *Soul Calibur*". A giudicare dalla versione preliminare offerta in esame si direbbe che c'è ancora molto da lavorare in questo senso: l'inquadratura adottata da *Seven Sorrows* impone che il gioco sia all'altezza dei più elastici action game in single player, mentre la sua eredità storica richiede che il sistema di controllo rifletta l'immediatezza di *Gauntlet*.

> "Ho studiato tutti gli action RPG disponibili e ho visto che i combattimenti sono sempre caratterizzati dalla pressione frenetica di tasti alla maniera di *Diablo*"



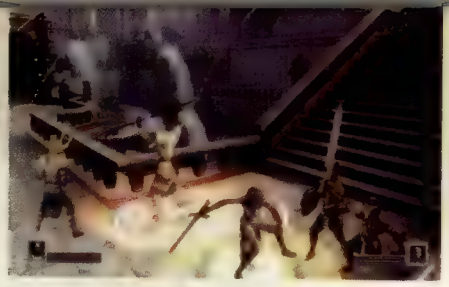
Il nemico principale di *Seven Sorrows*, un imperatore immortale e un po' rintronato, governa su una decadente civiltà in stile Inca. Gli eroi provengono dai quattro angoli dell'universo fantasy e denunciano un'analoga attenzione verso esotici dettagli culturali

Ad ogni azione estranea alle dinamiche dell'hack and slash corrisponde spesso l'introduzione di un nuovo set di regole in un gioco che già indugia nei processi di crescita statistica e prestazionale tipici dell'RPG leggero. Sawyer descrive l'opera di riconciliazione delle due cose come un procedimento di riduzione:

UNA NUOVA VITA

Una volta abbandonata Ion Storm, John Romero (a sinistra) si è tenuto ai margini dell'industria dedicandosi allo sviluppo su portatili e sistemi wireless con la sua nuova società Monkeystone. Quest'ultima ha altresì realizzato diversi giochi per Pocket PC, oltre alla conversione per N-Gage di *Red Faction* e alla parte multiplayer di *Area 51*. Sia Romero che Tom Hall (*Anachronox*), suo socio in Monkeystone e ancor prima in Ion Storm, lavorano ora in Midway.

Fra i lavori portati a termine da Josh Sawyer (a destra) quand'era in Black Isle figurano la serie *Icewind Dale* e, purtroppo per lui, una lunga sequenza di progetti cancellati che ha poi portato alla chiusura della softco: fra questi, un nuovo episodio di *Forgotten Realms* e l'attesissimo *Fallout 3*. Sawyer ha abbandonato una Black Isle ormai agonizzante nel 2002, esprimendo il desiderio di esplorare nuove strade che non fossero solo quelle degli 'RPG hardcore per PC'.



Sebbene l'interfaccia grafica sia ancora in sviluppo, Romero e soci sembrano essere sulla strada giusta: anche con quattro finestre di inventario aperte, lo spazio rimanente per mostrare l'azione è più che generoso

LA STORIA DI GAUNTLET

La trama messa a punto da Sawyer per *Seven Sorrows* è una delle più intricate che siano mai state narrate in un action game: "Scrivo con la convinzione che il giocatore voglia una storia", dichiara a proposito della sua profondità. "*Gauntlet* è un gioco d'azione e c'è uno Story Mode a sé stante per una ragione ben precisa. Se un giocatore non è interessato alle trame dei videogiochi, buttare giù una storia banale con dei personaggi piatti non servirà certo a fargli cambiare idea. Se invece è interessato, proporgli una storia mediocre non lo renderà certo felice".

La trama in *Gauntlet* si è sempre raccontata attraverso momenti di gioco, ma Sawyer non vede ragioni per cui una storia molto forte sia dannosa per il gameplay: "Esiste la narrazione del designer e quella del giocatore. Finché forniamo a quest'ultimo gli strumenti sufficienti per crearsi la propria storia mediante il gameplay, non dovrebbe essere importante se la nostra trama sia lineare o meno. La fisica di *Half-Life 2* ha permesso alla gente di creare storie molto più interessanti di quelle di *Baldur's Gate* e *Icewind Dale* messe insieme".

Le Junction Skill (a destra) sono una novità di *Seven Sorrows*, e permettono al giocatore di rilasciare sul terreno una serie di simboli che, una volta attivati dagli altri membri del party, innescano un effetto benefico o un attacco particolare all'interno dell'area delimitata

"Abbiamo dovuto rigettare un sacco di convenzioni ruolistiche circa le modalità di risoluzione dei conflitti. Il fatto è che in *Gauntlet* i conflitti si risolvono attraverso la pressione di tasti, non formule astratte. La parte RPG entra in gioco per cose come il calcolo dei danni o la rigenerazione della mana, ma in generale si tratta di un sistema abbastanza semplice". Una semplicità che non è certo il cavallo di battaglia di Sawyer, il cui lavoro passato in Black Isle lo accredita come un esperto nella gestione della complessa spirale di regole di AD&D. "La mia tendenza iniziale era di riempire tutto di statistiche, ma ciò rendeva complicato il sistema di controllo e l'intero approccio suonava come una condanna alla tradizionale semplicità di *Gauntlet*", ammette. "Gli action RPG, specie quelli alla D&D, stanno diventando sempre più complessi, ma gestire munizioni, decine di incantesimi differenti e schermate zeppe di item è anti-*Gauntlet*, anche se tutto questo è stato ispirato da *Gauntlet*. Quindi abbiamo iniziato ad eliminare cose finché non abbiano ritenuto di aver fornito al giocatore un numero sufficiente di strumenti senza incasinargli la vita".

Questo processo di snellimento è apprezzabile tanto nell'interfaccia utente di *Seven Sorrows* (l'equipaggiamento è distribuito su soli cinque slot, tutti accessibili da un menu non invadente richiamabile senza interrompere l'azione) quanto nella sua divisione fra uno Story Mode, incentrato sulla narrazione, e un Advance Mode, tutto azione. Mentre quest'ultima modalità supporta fino a quattro giocatori in cooperativa, lo Story Mode è limitato a un massimo di due giocatori, con le storie dei protagonisti che si intrecciano a quella del mondo oscuro che li ospita. "La ragione per cui abbiamo optato per questa soluzione è quella di offrire una storia molto più legata ai personaggi prescelti", dice Romero. "Nel corso dello Story Mode il giocatore utilizzerà tutti e sei i personaggi e conoscerà così il loro passato e cosa hanno attraversato".

Contrariamente a quanto potrebbe far sospettare il suo curriculum, Sawyer è comprensivo verso coloro che non avessero intenzione di approfondire la conoscenza dei personaggi. "Il guerriero, come da copione, comincia l'avventura come il classico bion-

done muscoloso con un'ascia da lancio. Il giocatore può fare a meno di conoscere il suo passato e lanciarsi tranquillamente nell'Advance Mode. Se il segno che porta sul volto lo intriga, magari può voler affrontare lo Story Mode per scoprire come se lo sia procurato, ma non è certo necessario che questa curiosità venga soddisfatta a tutti i costi", spiega. "Non sono preoccupato di dover convincere la gente ad apprezzare la storia principale: non è certo il motivo fondamentale per cui la gente gioca a *Gauntlet*".

Uno dei motivi è invece il piacere di giocare in cooperativa, soccombendo saltuariamente all'avidità individuale. Pertanto il fatto che *Seven Sorrows* si lasci alle spalle la sala giochi può essere inteso come uno svantaggio dal momento che esclude la possibilità che quattro giocatori sgomitino attorno ad uno schermo. Gli imprevedibili inganni del gioco online sono stati aggirati con scelte di design come bauli standard che ricompensano tutti i membri del party con oggetti (sono comunque presenti bauli più rari il cui contenuto è esclusivo di chi riesce a scovarli) e un sistema di recupero dell'energia che spinge i partecipanti a concentrarsi sul combattimento piuttosto che a raccogliere pozioni curative (che tra l'altro non esistono) alle spalle di chi lotta per la causa comune. Ma c'è ancora spazio per uno spirito di cameratismo 'vecchia scuola' nell'era della competizione e della vittoria a tutti i costi? "Sarà possibile giocare in quattro contemporaneamente sulla stessa console, pertanto la sensazione sarà simile a quella che si provava in sala giochi, forse anche più profonda perché in questa versione è possibile scambiarsi gli oggetti ed altro", assicura Romero. "Online ci sarà molto più spirito di gruppo che entrando nel bel mezzo di una partita a *Counter-Strike*, perché il giocatore impersona uno di soli quattro personaggi, quindi l'esperienza è più intima: non ci sono altre 20 persone che corrono in giro come Rambo impazziti".

Counter-Strike non rappresenta certo un rivale di *Seven Sorrows* nell'affollato mercato dei titoli online, ma l'esempio di Romero aiuta a capire come il taglio netto della serie con gli episodi del passato possa aiutare *Gauntlet* a conquistare una nuova identità. Nel 1985 era un gioco geniale, ispirato da Dungeons & Dragons, latore di azione 2D immediata. Le incarnazioni del decennio successivo, *Legends* e *Dark Legacy*, hanno deluso perché incapaci di manifestare la stessa comprensione delle potenzialità legate al materiale sorgente e al progresso tecnologico. *Seven Sorrows*, invece, sembra in grado di riportare in auge il nome della serie, di dimostrare la sua qualità senza tempo, ciò che *Gauntlet* ha significato per i videogiocatori di un tempo e ciò che può significare per quelli della nuova generazione. E lascia davvero ben sperare la risposta di Sawyer quando gli viene chiesto se ideare una trama che può essere liberamente ignorata non sia stata una strana esperienza: "Assolutamente no. Voglio solo che la gente si diverta col gioco".

Seven Sorrows **sostituisce agli item energetici la possibilità di drenare linfa vitale dai nemici abbattuti (sopra). Questa soluzione significa anche che il proprio bottino non andrà dilapidato per comprare pozioni**

"Sarà possibile giocare in quattro contemporaneamente sulla stessa console, pertanto la sensazione sarà simile a quella che si provava in sala giochi"

TNT
MDI

Ci vuole una fisica bestiale

Le console di nuova generazione e le prossime schede per PC offriranno un notevole incremento prestazionale in termini di simulazione della fisica. Quali saranno le conseguenze per sviluppatori e giocatori?

San Francisco, Moscone West Convention Centre. 10 marzo 2005. Tutti sono esaltati, ma d'altro canto tutti sono sempre esaltati quando sta per cominciare la Game Developers Conference: i grafici sono esaltati per gli effetti di luce dinamica di ultima generazione, gli esperti di modellazione sono esaltati per le superfici di suddivisione, chi si occupa di online è esaltato per il multiplayer wireless ad hoc, chi lavora sull'intelligenza artificiale è esaltato per le macchine che apprendono in tempo reale. Insomma, sarà un grande show. Ma nessuno sembra più esaltato di chi si occupa della fisica.

Chi appartiene a quest'ultima categoria è convinto che il 2005 sarà l'anno della fisica. Certo, è un'affermazione ripetuta ogni anno da quando società come MathEngine e Havoc hanno lanciato i propri motori fisici alla fine degli anni '90, ma può darsi che stavolta non si sbaglino. Per cominciare, i sostenitori di questa tesi hanno dalla loro parte il successo di *Half-Life 2*, un titolo che ha sapientemente utilizzato la fisica nel proprio gameplay grazie all'introduzione della Gravity Gun. "È servito da lezione sia per i game designer che per i giocatori", dicono gli esperti. "Una volta sperimentata la varietà di situazioni rese possibili dalla fisica, i designer vorranno implementarla e i giocatori la pretenderanno".

L'altra ragione per cui si ritiene che il 2005 possa essere l'anno della fisica è l'hardware. Con Sony e Microsoft inclini a dichiarare che le loro prossime console vanteranno una potenza computazionale

Educazione Fisica

Negli anni recenti la fisica nei videogiochi si è concentrata principalmente sulle animazioni dei personaggi. Il primo passo in tal senso è stato compiuto con l'integrazione del motore Karma, di MathEngine, in *Unreal Tournament 2003*, così da gestire l'animazione dei personaggi mediante ragdoll. L'operazione era però limitata a quel genere di fisica che Gabe Newell (Valve) definisce 'pioggia di cadaveri', dato che si occupa di modellare l'impatto delle forze e delle collisioni solo su scheletri inanimati.

Da allora le società che operano in questo settore hanno cercato di utilizzare i propri motori fisici in maniera più flessibile: "Per me la cosa più eccitante della GDC di quest'anno è stato vedere della gente che sperimentava le animazioni procedurali", dice **James Golding**, ex-impiegato di MathEngine confluito in Epic prima per aiutare il team col lavoro iniziale su Karma e poi per integrare animazioni basate sulla fisica all'interno del motore Unreal. "Qui non si tratta solo della fisica del corpo", spiega. "Si tratta di avere una visione più ampia del protagonista, di come si vuole 'girare' la scena, anziché controllare meticolosamente i movimenti di ogni singolo osso".

Si stanno provando varie strade, dall'uso della fisica per animare scheletri dotati di muscoli, all'attribuzione di parametri ai cicli della camminata di modo che gli animatori possano facilmente variare espressione e postura. "Con le tecniche tradizionali è davvero difficile avere dei personaggi che interagiscano in maniera credibile con un ambiente variegato. Credo che questa sarà un'area di sviluppo molto attiva negli anni a venire", dice Golding. "Casse e altri oggetti si muovono in maniera tanto credibile quanto il loro aspetto: è ora che la stessa cosa accada per le creature viventi". Steve Collins (Havok) è totalmente concorde: "Le animazioni sono molto importanti per noi", dice. "Siamo rimasti in contatto con società sviluppatrici di contenuti digitali, come Discreet, sin da quando abbiamo lanciato Havok, e stiamo spendendo un sacco di tempo per integrarci al meglio con quei pacchetti e per fornire agli animatori tutti i tool di cui hanno bisogno".

Una caratteristica di cui Collins va particolarmente orgoglioso in questo senso è la capacità di Havok Animation di far sì che i ragdoll possano rimettersi in piedi: "Vediamo sempre ragdoll che esplodono o che cadono dalle scale, ma per avere una fisica realistica i giocatori si aspettano che siano in grado di alzarsi nuovamente", dice. "Ed è un problema non facile da risolvere perché è impossibile prevedere la posizione degli arti del personaggio, il che rende difficile per l'animatore farlo rialzare in maniera fluida e realistica". Ma combinando un particolare sistema di cinematica inversa di Havok (più specificatamente, quello che permette di 'inchiodare' i piedi di un personaggio al pavimento) con gli strumenti di anteprima inclusi nel pacchetto stesso, gli animatori possono ottenere proprio quel risultato. "I motori fisici non sono più linee e linee di codice", dice Collins, "sono strumenti che permettono a grafici e level designer di introdurre la fisica nei propri giochi, e ai programmatori di debuggare e analizzare le performance. Ed è proprio a questi strumenti che dedichiamo la maggior parte del nostro tempo".

complessiva nell'ordine di un teraflop (a spanne, circa 150 volte quella di PlayStation2), il 2005 segnerà senza dubbio la prima volta in cui un hardware destinato al massmarket potrà gestire simulazioni fisiche complesse. In particolare, è il chip Cell di Sony (e più specificatamente i suoi otto coprocessori in parallelo collegati da un bus estremamente veloce) a solleticare la fantasia degli esperti di fisica. E il motivo è semplice: quest'architettura aperta offre loro il potenziale per risolvere complesse equazioni matematiche utili a creare la fisica del gioco in un colpo solo. Agli occhi dei esperti, il Cell appare come un grosso chip creato per la fisica.

"Non vediamo l'ora che arrivi il Cell", dice **Steve Collins**, chief tecnical officer di Havok. "Essendo un processore per calcoli pesanti, è ideale per la fisica e siamo già lavorando all'ottimizzazione del nostro motore per il Cell".

La percentuale di potenza computazionale che gli sviluppatori utilizzeranno su PlayStation3 e Xbox 360 per gestire la fisica sarà probabilmente ben diversa da quella sfruttata sulle console attuali. A prescindere da quanto sia convincente la fisica di un gioco, è innegabile che quando c'è da ripartire le risorse del processore, è il comparto grafico a godere dei maggiori privilegi.

Ed è proprio la prospettiva di poter risolvere questo squilibrio a generare, se non esaltazione, quanto meno un notevole entusiasmo in seno alla comunità di sviluppatori. Dopo aver operato in modalità stealth sin dalla sua fondazione nel 2002, la casa produttrice di semiconduttori Ageia si è finalmente esposta pubblicamente con il suo primo progetto, PhysX, indicato dalla società come il primo processore dedicato alla fisica (o PPU, ovvero Physics Processing Unit). Questo chip consiste in 125 milioni di transistor supportati da 128MB di RAM.

"Abbiamo studiato attentamente la natura dei calcoli fisici", spiega l'amministratore delegato di Ageia **Manju Hgede**, il quale, come gli altri quattro soci fondatori, vanta una lunga esperienza nella progettazione di chip generici. Per questa ragione, il processo di apprendimento dei modelli fisici non è stato facile, ma Ageia è riuscita a radunare un team di esperti molto velocemente, acquisendo Novodex (società con sede in Svizzera) e assumendo ex-membri di MathEngine, nonché sfruttando occasionali talenti freelance.

"Ci sono alcuni aspetti come i corpi rigidi che si conoscono ormai molto bene. E poi ci sono situazioni più complesse come la dinamica dei fluidi, quella dei corpi molli e l'analisi agli elementi finiti", continua Hegde. "Ciò che abbiamo fatto è stato prendere tutti i principali algoritmi utilizzati nelle simulazioni fisiche e codificare nell'hardware PhysX quelli che consumano più tempo, come le equazioni di Euler-Lagrange sui fluidi (vedi box 'Lezione di fisica').

"Nella nostra attuale demo del motore Unreal, possiamo far rotolare 600 massi lungo un pendio. Col chip di Ageia potrebbero essere migliaia, senza contare la possibilità di gestire i liquidi"

"È davvero fantastico poter prendere in qualsiasi momento la massima potenza computazionale disponibile e utilizzarla per calcolare tutta la fisica in un colpo solo", concorda **Marcus Lysén**, product manager di Meqon, software house responsabile di un motore fisico concorrente di Havok. "I giochi dipendono spesso dai risultati che arrivano dal motore fisico, quindi se non c'è simultaneità si ottiene spesso un ritardo, che per i giocatori si traduce in un sistema di controllo difettoso".

Questa demo di Ageia mostra uno sconto fra 13 auto e 13 esseri umani con diversi snodi articolari, ma il chip PhysX permetterà di gestire migliaia di elementi (siano essi corpi rigidi o particelle) e la loro interazione

Naturalmente esiste comunque un margine di programmabilità, ma per ottenere un chip efficiente in termini di costo è necessario l'hardcoding. Non vogliamo proporre un altro Cell o un Pentium: essendo dei processori 'generici', il loro obiettivo è di gestire qualsiasi applicazione, mentre il nostro è di gestire applicazioni specifiche, velocizzarle al massimo e cambiare la natura del realismo nei videogiochi".

E sulla carta le prestazioni di PhysX sembrano assolutamente meritevoli di rispetto: "Il limite di corpi modellati fisicamente nei giochi attuali va dai 30 ai 100. Con PhysX possiamo superare i 30.000", dichiara Hegde. "C'è una differenza enorme, quantitativa, ma anche sul tipo di fisica che ci si può aspettare".

Differenze enormi o meno, il vero problema risiede nel capire se i giocatori pagheranno per il privilegio di avere questo nuovo livello di fisica. Gli investitori di Ageia, che hanno già scucito 38 milioni di dollari con la promessa di elargirne altri 30, ne sono chiaramente convinti. E altrettanto convinto è il vicepresidente di Epic, **Mark Rein**. Epic supporterà PhysX sia in termini di giochi futuri che in relazione all'Unreal Engine 3, che utilizza la soluzione fisica proposta da Novodex: "In confronto alla grafica, la gente dice che non è possibile vedere alcuna differenza quando si parla di fisica, ma io credo che la fisica costituisca una differenza 'visiva'", dice Rein. "Nella nostra attuale demo del motore Unreal, possiamo far rotolare 600 massi lungo un pendio. Col chip di Ageia i massi potrebbero essere migliaia, senza contare la possibilità di gestire oggetti più complessi come i liquidi".

Un ulteriore paragone suggerito da Rein e Hegde a supporto delle loro convinzioni è quello con la lenta transizione della grafica 3D dal software alle schede acceleratici 3D. "Credo che passino dai quattro ai cinque anni dal momento in cui consumatori e sviluppatori vengono a conoscenza di una caratteristica a quando questa diventa una tecnologia vera e propria", dichiara Hegde. "All'inizio degli anni '90, tutta la grafica era gestita dalla CPU ed è stato solo a metà del decennio che sono arrivati chip grafici come il Voodoo 1. A quel punto tutti gli sviluppatori dovevano realizzare grafica accelerata via hardware". E il 2005 potrebbe essere l'anno delle prime schede dedicate alla fisica.

In questo senso, Ageia gode di un indubbio vantaggio. In qualità di compagnia sprovvista di fabbriche per l'assemblaggio di schede, il suo obiettivo è solo quello di vendere i chip. Come questi andranno a finire nei PC messi in vendita nei negozi sarà un problema del resto dell'industria, dei produttori di schede madri o dei fornitori di schede aggiuntive. La speranza di Ageia è di creare un impatto sufficiente durante il proprio lancio, previsto per questo Natale, su motherboard e schede aggiuntive, in modo che i produttori di materiale OEM, che hanno tempi di produzione più lunghi, decidano di supportare il nuovo hardware negli anni successivi. Secondo i progetti di Ageia, nel 2006/7 la maggior parte dei PC con un prezzo superiore ai 1.000 dollari potrebbero essere venduti già con un chip PhysX da qualche parte al loro interno.

"Ritengo che quanto stia facendo Ageia sia positivo per l'intera industria PC", dice Hegde. "PhysX è una tecnologia importante sia per la CPU che per la GPU. Se non altro, utilizzandola si può stressare maggiormente la GPU perché diventa possibile condurre rendering più complessi e lo stesso vale per la CPU". Da questa considerazione è facile percepire la speranza che PhysX possa persino incentivare l'adozione di componenti high-end, anche se solo nel mercato di nicchia dei giocatori PC supportato da produttori come Alienware e Voodoo. Il suo lancio, però, sarà cruciale. Ageia promette dai 5 ai 15 titoli con supporto PhysX sviluppati da case come Ubisoft e Sega, mentre il prezzo delle schede fisiche andrà dai 100 ai 400 dollari (dai 75 ai 300 euro).

Il problema, almeno per gli sviluppatori impegnati sui titoli di lancio e su quelli immediatamente successivi, è che non si potrà dare per scontato che i giocatori siano in possesso del chip PhysX. Ciò significa che i team di sviluppo non potranno avvantaggiarsene nella creazione del gameplay e saranno invece limitati ad utilizzarlo per quella che viene definita 'fisica cosmetica' ovvero simulazioni di tessuti, capelli e fluidi che non interferiscono in alcun modo sulle meccanica del gioco. E sebbene Hegde sostenga che la seconda generazione di titoli vedrà l'introduzione di gameplay più avanzati, è più pro-

Lezione di Fisica

Dinamica dei corpi rigidi: è la forma più semplice di interazione fisica e prevede che non ci sia nessun cambiamento nella geometria dei corpi che interagiscono fra loro. Un esempio banale potrebbe essere quello di una palla da biliardo che colpisce un'altra palla da biliardo (piuttosto che, per dire, un palla di spugna). Più problematico dal punto di vista videoludico è il caso di due o più vetture che si scontrano, dato che certi corpi rigidi sono soggetti a deformazioni significative.

Analisi di elementi finiti: utilizzato principalmente in ingegneria, questo metodo interpreta un oggetto come un insieme di elementi simili fra loro (di solito si tratta di corpi rigidi). L'effetto delle varie forze sull'oggetto completo viene calcolato risolvendo simultaneamente le equazioni per ognuno di questi elementi. L'accuratezza dei risultati, oltre che dal tempo necessario per calcolarli, dipende dal numero di elementi utilizzati. Per questa ragione, è un metodo usato raramente nei videogiochi.

Dinamica dei corpi molli: contrariamente a quella dei corpi rigidi, è la simulazione di corpi suscettibili di deformazioni durante l'interazione. Questo rende i calcoli necessari molto più difficili da risolvere, soprattutto nel caso ci si debba occupare della collisione fra più corpi molli. In termini videoludici, questi corpi sono solitamente tessuti, corde e capelli, oppure elementi sottocutanei come i muscoli. Con l'introduzione di nuovo hardware, si spera che la dinamica dei corpi molli possa essere gestita in tempo reale approssimando oggetti molli usando migliaia di piccoli corpi rigidi.

Dinamica dei fluidi: i problemi più estremi quando si parla di simulazione fisica sono legati alla dinamica dei fluidi. Pur essendo descritta accuratamente in termini matematici, è incredibilmente complessa a livello computazionale nonché soggetta a rapidi cambiamenti di condizioni. Una delle equazioni meglio conosciute nel campo dei fluidi è quella di Euler, che regola il movimento di un fluido comprimibile con zero viscosità. Le meccaniche lagrangiane rappresentano invece un approccio generico al movimento che si basa sul principio secondo cui i copri si muovono seguendo la direzione che minimizza la differenza fra forza cinetica ed energia potenziale. Le combinazioni delle due sono note come equazioni di Euler-Lagrange. Con l'hardware della prossima generazione dovrebbe essere possibile modellare i fluidi usando decine di migliaia di particelle.

Presa dall'ultima demo di Havok Physics v3.1, questa sequenza mostra il classico comportamento dei corpi rigidi (con annessi fisica dei detriti e rilevamento costante delle collisioni) per mezzo del graduale collasso di una torre

babile che il chip venga sfruttato per creare effetti più spettacolari anche sul lungo periodo.

Hegde scherza mentre mostra una demo in tempo reale sulla dinamica dei fluidi (una cascata composta da 1.000 particelle su una scalinata): "La prima volta che l'abbiamo fatta vedere a Mark Rein, ci ha chiesto: 'Potete fare il sangue?'". La demo successiva è un getto rosso composto da 2.000 particelle che sgorga da un cervo. "È possibile modificarne la viscosità e vedere come si coagula", spiega Hegde.

Nonostante i (leciti) dubbi sul futuro di Ageia, è impossibile non provare ammirazione per una società che sta per sfornare una tecnologia nuova e che è in cerca del maggior numero possibile di partner ed applicazioni. Ma esiste ancora una questione da chiarire: sebbene la fisica possa essere elemento importante di un gran videogioco, da sola non basta a fare un gran videogioco. Oppure, come sottolinea Steve Collins: "È possibile realizzare giochi interessanti utilizzando solo la fisica, ma in un'industria sempre più focalizzata sul massmarket, se la gente arriva a notare

la fisica, significa che probabilmente non sta svolgendo il suo compito correttamente". C'è però ancora speranza che la prossima generazione di modelli fisici possa influenzare in maniera significativa il futuro dei videogioco. "Credo che la distinzione tra 'fisica cosmetica' e fisica che influenza il gameplay sarà un trend con i modelli fisici della prossima generazione", sostiene Lysén. "Il secondo tipo di fisica sta diventando uno standard. Anche se ci saranno dei miglioramenti, gli sviluppatori sanno cosa aspettarsi da un motore fisico e non sono sempre interessati a trarne il massimo vantaggio. Vogliono solo che funzioni. Ma sul fronte estetico, c'è ancora molto da scoprire. È eccitante. È un nuovo modo di utilizzare la fisica".

Lysén usa come esempio una sala da ballo con centinaia di sedie e tavoli. "Non dovrebbe essere necessario specificare in maniera chiara che ogni singola sedia possa essere rotta e cadere in mille pezzi", dice. "Dovrebbe essere assolutamente semplice definire la fisica di una sedia e replicarla un centinaio di volte, perché non si sta utilizzando alcuna risorsa del processore nel calcolarne la fisica finché le sedie non vengono mosse o rotte". In questo modo, le proprietà fisiche di un oggetto, la sua massa, il grado di rottura, l'attrito, ecc. diventeranno elementi fondamentali del mondo di gioco.

"E qui la fisica inizia a diventare interessante", continua Lysén. "Tutto quello che c'è nel gioco diventerà 'fisico'. Non per qualche ragione di gameplay, ma solo come componente naturale di un gioco realistico, così come oggi lo è una texture realistica. Ogni oggetto avrà anche proprietà materiali. Non sarà una fisica specifica per il gameplay, ma credo che il risultato finale sarà che vedremo comunque giochi più immersivi".

Quindi, in definitiva, il 2005 sarà l'anno della fisica? Ovviamente, così come lo è stato ogni anno dal 1999 in poi. Solo che stavolta lo sarà ancora di più, almeno fino al 2006...

"Tutto quello che c'è nel gioco diventerà 'fisico'. Non per qualche ragione di gameplay, ma solo come componente naturale di un gioco realistico, così come oggi lo è una texture realistica"

Questa demo di Meqon funge un po' da 'catalogo' degli effetti fisici: a sinistra è possibile esaminare il comportamento di corpi rigidi in presenza di corpi elastici, mentre a destra quello 'cosmetico' di un tessuto appeso a giunture rigide a loro volta distruggibili

Line-up dei middleware fisici

HAVOK PHYSICS

SOCIETÀ: Havok
PIATTAFORME: GC, PC, PS2, Xbox, next gen
CLIENTI: Valve, Bungie, EA
URL: www.havok.com

Nata dalle ricerche presso l'Università di Dublino, questa soluzione fisica basata sui corpi rigidi è diventata lo standard in base al quale le altre vengono giudicate, soprattutto in funzione dei giochi che la sfruttano, quali *Half-Life 2*, *Halo 2*, *Full Spectrum Warrior* e *Medal of Honor: Pacific Assault*. Il suo ultimo progetto è l'Havok Animation, il quale utilizza simulazioni fisiche per conferire credibilità ai movimenti dei personaggi nei giochi.

RENDERWARE PHYSICS

SOCIETÀ: Criterion
PIATTAFORME: GC, PC, PS2, Xbox, next gen
CLIENTI: Namco, Lionhead
URL: www.renderware.com

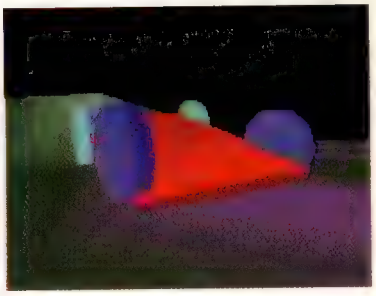
Disponibile sia singolarmente che come parte del pacchetto RenderWare Platform, RenderWare Physics si basa sul motore Karma di MathEngine. Il middleware include un set di moduli specifici per diversi generi ludici e riveste inoltre un ruolo chiave nell'approccio integrato alla prototipizzazione e alla creazione di giochi offerto dal RenderWare e dal framework per lo sviluppo RenderWare Studio.

OPEN DYNAMICS ENGINE

SOCIETÀ: ODE Project
PIATTAFORME: PC
CLIENTI: Terminal Reality, Orion
URL: ode.org

Usata comunemente per simulare il comportamento di corpi rigidi nei giochi, nelle simulazioni e in tool 3D come il pacchetto XSI di SoftImage, ODE è una libreria open source e una API in C/C++ sviluppata dall'ex-dipendente di MathEngine Russell Smith. ODE è incentrata sulla simulazione di nodi avanzati e sul rilevamento di collisione integrata con la frizione, il che la rende ideale per la dinamica di automobili e veicoli in genere.

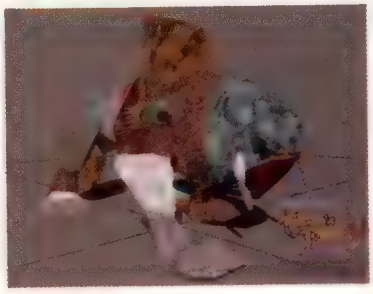
FASTCAR



SOCIETÀ: Oxford Dynamics
PIATTAFORME: GC, PC, PS2, Xbox
CLIENTI: non disponibili
URL: www.oxforddynamics.co.uk

Come suggerisce il suo nome, FastCar è un middleware ottimizzato per il comportamento di veicoli e oggetti composti da più corpi. Il suo funzionamento consiste nella modellazione di diversi elementi del veicolo (come la scatola del cambio, il motore e le sospensioni) su cui vengono applicate soluzioni per il rilevamento delle collisioni. Secondo i suoi autori può simulare fino a 100 macchine su PlayStation2 e ancora di più su PC.

NOVODEX



SOCIETÀ: Ageia
PIATTAFORME: GC, PC, PS2, Xbox, next gen
CLIENTI: Epic, Ubisoft, Cryptic
URL: www.ageia.com/novodex.html

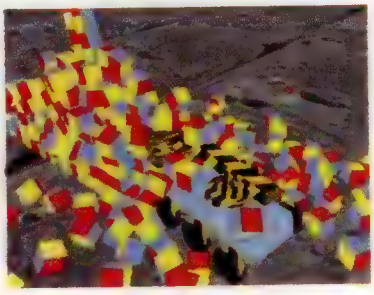
Nata da una costola dell'Istituto Federale Svizzero di Tecnologia e avente sede a Zurigo, Novodex si è fatta immediatamente conoscere grazie al proprio devkit dedicato alla fisica e al framework Rocket per il design e la prototipizzazione (una delle ragioni per cui Ageia ha deciso di rilevare la società elvetica nel 2003). Il suo motore e i suoi strumenti sono ora utilizzati per supportare lo sviluppo di contenuti per il chip PhysX.

MEQON

SOCIETÀ: Meqon Research
PIATTAFORME: GC, PC, PS2, Xbox, next gen
CLIENTI: 3D Realms, Black Element
URL: www.meqon.com

Meqon è una delle società più giovani in questo settore. Come molte altre realtà concorrenti, le origini sono accademiche, in questo caso l'università svedese Linköpings. Il momento di gloria di Meqon arrivò con l'annuncio che la sua tecnologia sarebbe stata utilizzata in *Duke Nukem Forever*, ma i suoi licenziatari sono oltre una ventina e le future versioni del middleware verranno utilizzate anche nello sviluppo su Xbox 360.

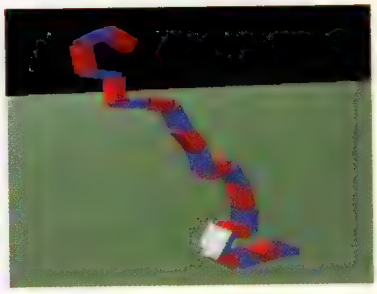
NEWTON DYNAMICS ENGINE



SOCIETÀ: Newton Dynamics
PIATTAFORME: Mac, PC
CLIENTI: non disponibili
URL: www.physicsengine.com

Il Newton Dynamics Engine è una soluzione in real-time per un'ampia gamma di simulazioni fisiche e utilizza un approccio deterministico per gestire rilevamento di collisioni e comportamento dinamico. Ci sono tre differenti configurazioni per risolvere i calcoli di cui sopra oltre a due differenti modelli di frizione. Include il supporto per la gestione di veicoli, ragdoll, nodi standard o definiti dall'utente, frizione e galleggiamento.

TOKAMAK GAME PHYSICS



SOCIETÀ: Tokamak
PIATTAFORME: PC
CLIENTI: non disponibili
URL: www.tokamakphysics.com

Un'altra soluzione gratuita è quella proposta da Tokamak. Utilizzando un approccio iterativo alla risoluzione dei suoi limiti, fornisce un accettabile compromesso fra velocità di calcolo e accuratezza, e limita oltretutto la banda di memoria necessaria. Creato per lo sviluppo di giochi, il devkit è un'interfaccia di programmazione ad alto livello che supporta nodi, frizione, rilevamento di collisioni, accatastamento e particelle rigide leggere.

Romance of a game kingdom

Dalla vendita di coloranti chimici industriali all'ambizioso progetto 'Oni', quella di Koei è una storia di conquiste ottenute con pazienza, cautela e armonia familiare. L'obiettivo finale? La pace nel mondo

Innanzitutto desidero salutare i lettori italiani. Dal momento che ho studiato arte all'università, l'Italia è il mio Paese preferito. Era il 1969 quando io e mio marito, **Kou Shibusawa**, visitammo l'Italia per la prima volta. È un onore avere l'opportunità di presentare la nostra società a tutti gli italiani attraverso quest'intervista". Le parole con cui **Keiko Erikawa**, presidentessa di Koei, si introduce a **Videogiochi** (e ai suoi lettori) non sembrano quelle di chi negli ultimi trent'anni ha trasformato una piccola azienda in un colosso con un capitale sociale di 9 miliardi di yen (più di 64 milioni di euro) e che dà attualmente lavoro ad oltre 600 dipendenti. "Quando Koei è stata fondata nel 1978, si occupava della vendita di coloranti chimici industriali", racconta Shibusawa. "Nel tempo libero realizzavo videogiochi usando un personal computer regalatomi da mia moglie (e allora i computer costavano ancora tanto). Quando iniziai a vendere questi giochi per posta, attraverso una rivista specializzata, la reazione del pubblico fu così entusiastica che cominciammo a pianificare, sviluppare e a vendere giochi finché non diventò la nostra attività principale. Al fine di assumere nuovo personale per espandere il nostro business, nel 1984 ci trasferimmo da Imafuku-cho, Ashikaga City, a Hiyoshi, Yokohama City, dove avevo trascorso il periodo dell'università e pertanto mi sentivo a casa".

Sentirsi a casa dev'essere una sensazione frequente per Shibusawa e Erikawa. Come la Sierra Online di Ken e Roberta Williams, Koei è fondamentalmente una azienda a conduzione familiare, con la differenza che laddove la storica società newyorchese è stata poi abbandonata dai suoi genitori nel 1994 (per venire adottata da Vivendi), Koei sembra destinata a crescere insieme alla dinastia Shibusawa. "Mia figlia ha lavorato con noi come beta tester quando era una bambina", racconta Erikawa. "Ora lavora col team di sviluppo e ogni volta ci facciamo piccoli piccoli davanti alle sue severe opinioni". Erikawa nota inoltre una similitudine fra la gestione di un'azienda e quella di una famiglia. "Esistono uomini e donne, e hanno caratteristiche naturali completamente diverse", comincia. "Quando una coppia si sposa è 1+1=2. Con la nascita dei figli, dei nipoti, dei pronipoti e così via, quel valore si moltiplica, e allora si ottiene 1+1=infinito. Direi che lo stesso vale per l'amministrazione di una società. Se ci rispettiamo, se cooperiamo, se puntiamo tutti verso una gestione di alta qualità e continuiamo a dare del nostro meglio con un atteggiamento positivo allora si può formare un forte organismo". Ma quali vantaggi (o svantaggi) comporta un simile approccio? Dove finisce la società e inizia la famiglia? "Come dirigente, ci sono un sacco di cose da fare tutto il giorno, molti compiti manageriali da assolvere, mentre come game producer, sono sempre occupato a cercare nuove idee per i giochi", dice Shibusawa. "Per questa ragione il tempo e il luogo non sono importanti quando è necessario discutere di affari. Sebbene abbiamo modi di ragionare diversi e caratteristiche differenti, la conclusione è sempre sorprendentemente simile". Aggiunge Erikawa: "Di regola non mi piace parlare di lavoro a casa, ma ci viene naturale. Talvolta

I coniugi Keiko Erikawa e Kou Shibusawa sono alla guida di Koei sin dal giorno della sua fondazione. Nel corso degli ultimi anni, la casa ha aperto filiali in Usa, Canada, Cina, Corea e Taiwan. Il suo giro d'affari complessivo ammonta a 200 milioni di dollari

andiamo d'accordo, talvolta no, ma quando abbiamo preso una decisione, diamo del nostro meglio per rispettarla entrambi fino in fondo".

Ambedue grandi appassionati di storia, in questi anni Erikawa e Shibusawa hanno condotto Koei unendo l'utile al dilettevole, concentrando la propria produzione su simulazioni belliche ambientate nel Giappone del periodo Sengoku (XVI secolo), da *Battle at Kawanakajima* (1981) a *Romance of the Three Kingdoms* (1985) passando per *Nobunaga's Ambition* (1983). Ma sebbene il pubblico locale gradisca, permettendo alla società di crescere, quello occidentale praticamente ne ignora l'esistenza. "Attualmente Koei vanta la percentuale di utile ordinario più alta fra tutte le società mondiali fornitrici di contenuti per l'intrattenimento", fa notare Erikawa con orgoglio. "Ciononostante il nome Koei è ancora sconosciuto ai più".

"Quando Koei è stata fondata, si occupava della vendita di coloranti chimici industriali. Nel tempo libero realizzavo videogiochi usando un PC regalatomi da mia moglie"

Negli ultimi anni Koei ha avviato un progetto di espansione in Occidente che l'ha vista aprire sedi in Canada e in Inghilterra, nella convinzione che la presenza diretta sul campo le permetta di produrre videogiochi dedicati ai rispettivi mercati sfruttando le sensibilità creative locali. "Il nostro motto è 'Creazione e Contributo'", dice Erikawa. "Per diventare il 'fornitore di contenuti per l'intrattenimento numero uno al mondo' [come recita la dichiarazione di intenti sul sito ufficiale della casa], cercheremo persone in Europa o in America che si uniscano a noi per sviluppare grandi titoli. Se non continuiamo a riformarci, non saremo più competitivi".

Al di là di *Kessen* e *Dynasty Warriors*, Koei si è avventurata nel settore dei rhythm game con *Gitaroo Man* per PS2 e dell'action RPG con *Mystic Heroes* per GameCube. Il primo, sebbene decente, non ha rispettato le previsioni di vendita e, malgrado l'effervescenza del mercato dei rhythm game, non gli è stata concessa una seconda chance. Il secondo, sinceramente mediocre, non ha avuto sorti migliori, il che ha portato al completo abbandono della piattaforma Nintendo da parte della casa. A tutt'oggi, Koei ha realizzato versioni di *Dynasty* e *Samurai Warriors* per Xbox, ma non per GameCube. Quella di Erikawa e Shibusawa è una società decisamente poco incline ad assumere rischi, che immediatamente recide ogni ramo nato storto senza neanche tentare di raddrizzarlo. Ma come pretende di diversificare l'offerta senza 'osare'? Non è forse per la varietà che passa il futuro di Koei? "Assolutamente!", sbotta Erikawa. "Dobbiamo continuare a sviluppare titoli come *Gitaroo man* ed altri tipi di gioco completamente nuovi. Voglio creare un sistema di gioco che non possa essere copiato da nessun altro publisher e coprire generi che possano intrattenere la gente di tutto il globo. Ma per fare questo ci serve la gente del luogo che rifletta la sua cultura nei nostri prodotti. Ad ogni modo credo che ci vorranno circa 10 anni per ottenere un'infrastruttura solida capace di realizzare questo obiettivo".

Dieci anni. Non un battito di ciglia per un'industria che si rinnova praticamente a ritmo semestrale. E con la prossima generazione alle porte, nuove scelte e nuove problematiche finiranno sul tavolo (da pranzo) di Koei. Il che è la ragione per cui la società è attualmente impegnata su tre fronti contemporaneamente. Innanzitutto, nell'attesa che la rete planetaria di creativi cominci a produrre i suoi frutti, Koei si adopererà nel

La nuova sede di Koei (sotto) tradisce la passione dei suoi fondatori verso l'arte e la storia. Fra giardini zen e cortili piastrellati di Nobunaga (a sinistra), piuttosto che una software house sembra di visitare un museo, sebbene privo di reperti archeologici

senso inverso, vale a dire portando l'Occidente in Oriente. La società ha recentemente distribuito in Giappone *Rome: Total War* di Activision. Com'è stato accolto? "Activision ha svolto un ottimo lavoro con *Rome: Total War* ed è stato accolto decentemente in Giappone", racconta Shibusawa. "Così come la storia di Nobunaga non è familiare alle popolazioni occidentali, la storia dell'impero romano non esalta il pubblico giapponese. Ciononostante, il fatto che un gioco sia occidentale non vuol dire che non possa avere successo qui da noi ed esistono diversi esempi che si potrebbero fare a riguardo. In futuro ci piacerebbe introdurre altri bestseller occidentali in Giappone".

Il secondo fronte d'azione è l'online. A due anni dalla sua commercializzazione nelle versioni PC e PS2, *Nobunaga Ambition Online* conta 100.000 sottoscrizioni, e ora la società si appresta ad invadere anche l'emisfero occidentale del web. "Fa parte del nostro piano. Il settore dei giochi online richiede strategie completamente differenti rispetto a quello dei giochi offline: bisogna continuare ad upgradare e migliorare. Da quando è stato lanciato lo scorso marzo, *Uncharted Waters* ha già attirato più partecipanti iniziali di quanti ne abbia attirati *Nobunaga Ambition*. Il gioco è ambientato nel periodo delle grandi scoperte geografiche, che è ben noto in Europa, pertanto speriamo che venga accolto positivamente anche da voi". Curiosamente, Erikawa vede nell'online gaming, più specificatamente nella sua declinazione MMO, tanto un investimento economico quanto una possibilità di contribuire alla pace fra i popoli. "Il mio desiderio più grande è un mondo di pace. Sebbene la nostra storia sia piena di eventi tragici, di guerre e massacri, nel mondo virtuale dei giochi online la gente può cooperare indipendentemente dalla propria nazionalità o dalla propria religione. Sono convinta che i giochi online rivestiranno un ruolo importante nella promozione della mutua comprensione fra i popoli di tutto il mondo attraverso una comunicazione senza barriere". In altre parole, fate l'amore e anche la guerra, ma online.

L'ultimo fronte è la commistione fra cinema e videogiochi. Conformemente a quella visione del game development prossimo venturo tracciata da Sony durante l'E3 dell'anno scorso (e che vedrebbe le workstation basate sul Cell come ideale strumento di integrazione contenutistica fra il grande schermo passivo e il piccolo schermo interattivo), Shibusawa è attualmente impegnato proprio nello sviluppo combinato di un film e del suo videogioco. O di un videogioco e del suo film. Previsto per il 2006 in uscita contemporanea nelle sale cinematografiche e su PlayStation3, il progetto 'Oni' si basa su una sceneggiatura lasciata incompleta dal leggendario regista Akira Kurosawa. Assieme al figlio di quest'ultimo, Hisao (oggi a capo della Kurosawa Productions), Shibusawa si sta occupando della stesura definitiva, mentre con Koei è impegnato nella trasposizione videoludica. Sostenuto da un budget di produzione pari a 3 miliardi di yen (21,6 milioni di euro), il progetto 'Oni' dovrebbe generare ricavi per 10 miliardi di yen.

"Film e videogiochi sono due media completamente diversi", dice Shibusawa. "I metodi utilizzati per esprimere emozioni sono completamente diversi. Ma io non voglio offrire due esperienze separate, ma piuttosto combinarle per creare un tipo di intrattenimento più forte". Le uniche informazioni disponibili su 'Oni' (il film) delineano il profilo di un potenziale action game. Ambientato nel (tanto caro a Koei) Giappone del XVI secolo, 'Oni' narra la storia di "un biondo samurai in cerca del suo destino" in quella che la press release definisce un'avventura che "trascende 'I Sette Samurai' e 'La Fortezza Nascosta'". Il duplice ruolo di Shibusawa solleva ovvi interrogativi. Spesso gli sviluppatori di videogiochi su licenza devo attenersi al film, laddove in questo caso il film può addirittura adattarsi al videogioco. Quali vantaggi comporta avere le mani in entrambi i progetti? "Creando personaggi e luoghi in un ottica di 'continuità' è possibile incrementare enormemente il valore ricreativo, e anche se sarà difficile, credo ne sarà valsa la pena", dice Shibusawa. "Inoltre, combinando i film con quel genere di intrattenimento che solo i giochi possono offrire, possiamo ottenere una reale 'fusione fra cinema e videogiochi' ed offrire emozioni profonde al maggior numero possibile di persone".

Per una società così avversa all'assunzione di rischi, l'enorme investimento nel progetto 'Oni' fornisce un'indicazione circa le aspettative di Shibusawa in merito al sistema Sony di prossima generazione. Come con *Kessen* cinque anni fa, Koei gioca ancora una volta d'intuito. "Da un punto di vista dell'hardware e del marketing abbiamo creduto nel successo di PS2 sin dall'inizio", confida Shibusawa. "Ovviamente, il fatto che le capacità del sistema non fossero chiare e che si dovesse tirar fuori il massimo dall'hardware lavorando in un ambiente di sviluppo incompleto ha reso le cose estremamente difficili. Nel caso di *Kessen*, io stesso non sapevo come un titolo così originale sarebbe stato accolto, e come game producer è stata una grande sfida. Ciononostante siamo riusciti ad addomesticare l'hardware e a creare il rivoluzionario *Kessen* in tempo per il lancio della console. Sono convinto che anche PS3 avrà successo. Vedrete un sacco di software innovativo ed esaltante".

"Il mio desiderio più grande è un mondo di pace. Sono convinta che i giochi online rivestiranno un ruolo importante nella promozione della mutua comprensione fra i popoli"

Malgrado i buoni propositi e le concrete possibilità di ampliare il bacino d'utenza videoludica pescando nuovi giocatori dalle sale cinematografiche, i videogiochi di Koei sono generalmente poco amichevoli verso i neofiti. Non c'è spazio per la semplicità promossa da Satoru Iwata nel futuro di Koei? La risposta di Shibusawa è diplomatica: "Mr Iwata è un creatore di giochi rispettabile, e le sue modalità di sviluppo software sono di insegnamento per tutti. Ma ogni società ha il suo modo di fare e il nostro è stimolato dallo sviluppo tecnologico. Il nostro stile è quello di creare titoli il più possibile all'avanguardia ed è quello che continueremo a fare. Comunque credo che avere diversi approcci e tipi di intrattenimento sia una buona cosa".

Uncharted Waters Online

Sistema: PC
Produttore: Koei
Sviluppatore: Interno
Data d'uscita: ND

Ambientato nell'Europa del 1500, *Uncharted Waters Online* è l'ultima edizione di una serie risalente ai primi anni '90. L'idea è quella di trasformare la partecipazione solitaria all'era delle grandi scoperte geografiche in una regata multiplayer di massa dove esplorazione, commercio e battaglia navale danno un nuovo significato alla navigazione della rete. Come ogni MMORPG, il respiro esplorativo è direttamente proporzionale all'abilità acquisita dal proprio alter ego, pertanto si inizia conducendo modeste attività commerciali lungo le coste del proprio paese per poi ambire alla gloria di Colombo al timone di natanti adatti allo scopo. Vale a dire muniti di cannoni.

Colosseum: Road to Freedom

Sistema: PS2
Produttore: Koei
Sviluppatore: Goshow
Data d'uscita: Luglio

In sviluppo presso gli studi della giapponese Goshow, *Road to Freedom* tenta di riuscire lì dove *Shadow of Rome* ha fallito, offrendo di calzare i sandali di un gladiatore nel periodo del decadimento dell'Impero Romano. Vagamente ispirato al film 'Gladiator' di Ridley Scott, *Road to Freedom* narra la storia di uno schiavo costretto a guadagnarsi la vita togliendola agli altri. Contrariamente al titolo Capcom, le fasi di combattimento nelle arene non si intersecano a dinamiche stealth, ma movimentano una struttura da RPG atta a descrivere la vita dietro le quinte del Colosseo. Una modalità cooperativa a due giocatori e la presenza di tigri, tori ed elefanti destano interesse.

Sistema: PC
Produttore: Koei
Sviluppatore: Interno
Data d'uscita: Giugno

Romance of the Three Kingdoms X

L'ultima edizione della simulazione più fertile della casa di Yokohama abbraccia quasi un secolo e mezzo di storia cinese, partendo dalla caduta delle dinastia Han occorsa alla fine del secondo secolo dopo Cristo. Il primo *Romance of the Three Kingdoms* (datato 1988) è ancora oggi considerato uno dei migliori giochi strategici mai realizzati. Le successive edizioni sono state accolte altrettanto favorevolmente dagli appassionati del periodo storico trattato e della lenta strategia, lasciando indifferenti tutti coloro che ci hanno visto solo una grafica primitiva ed un'interfaccia utente poco agevole. Con *Romance of the Three Kingdoms X* succederà probabilmente la stessa cosa.

Cerchio perfetto?

Lara Croft è ormai un ricordo lontano. Adesso i fratelli Smith devono solo chiudere il cerchio...

Sandwich. I dannati sandwich inglesi. Chiedete a un qualsiasi giornalista italiano cosa detesti maggiormente delle visite agli studi d'oltremanica e la risposta sarà inequivocabilmente i sandwich molli e ghiacciati che costituiscono il lauto pranzo con cui la maggior parte delle softco nutre la stampa durante i propri press tour. Ed eccoli, i dannati sandwich, anche in Circle Studio. Ma di fianco ai sandwich ci sono vari tipi di formaggio. E insalate. E shish kebab bello piccante. E tortini all'aglio. E poi: **Adrian Smith**, il fondatore della neonata software house, è sotto le mani di un chiropratico per risolvere un problema alla schiena in vista di un viaggio sull'Everest, mentre Jeremy (il fratello con cui ha dato il via alla società nel 2003) resterà in vacanza alle Barbados per altre due settimane. Cosa si evince da tutto questo? Che i soldi in Circle Studio non devono proprio mancare.

Quando un dipendente arriva in ufficio a bordo del suo Porsche Cayenne, l'unicità di Circle nella travagliata scena degli sviluppatori europei appare quanto mai evidente. Dopo tutto, questo è lo studio che ha praticamente dato i natali a Lara Croft. Ad un anno dalla sua fondazione, ha ancora sede a Derby, in Inghilterra, a cinque minuti di distanza da Core Design e dà lavoro a 50 persone. Prima di vendere il proprio titolo di punta, *Without Warning*, a Capcom (come annunciato su **VG**012), il team non aveva altri capi che i due fratelli Smith. Superata la porta d'ingresso, il logo circolare della compagnia fa bella mostra di sé su una parete, ma uno dei quattro quadranti che lo compongono è ribaltato, creando un bizzarro effetto visivo che ricorda la collocazione sbagliata di un tubo in *Pipemania*. La speranza è che non sia di cattivo auspicio.

"Sono davvero felice di dire che tutto ciò che abbiamo fatto ha dato i suoi buoni frutti", precisa subito Smith. "Ci sono facce sorridenti e l'ambiente e l'atmosfera sono davvero fuori dal comune". Adrian emana un'energia e un ottimismo invidiabili, che nascondono non solo i suoi problemi alla schiena, ma anche il fatto che sette anni di lauti guadagni vengano quotidianamente bruciati dalla sua nuova società. "Con il contratto firmato per *Without Warning* non abbiamo minimamente recuperato l'investimento", ammette.

Come da copione hollywoodiano, *Without Warning* permette di controllare sia personale militare che civile. I personaggi appartenenti alla seconda categoria sono spesso disarmati e fungono da piacevole diversivo piuttosto che proporre complesse meccaniche di gioco

Ciononostante, i due fratelli sono sempre stati ottimisti, anche durante il travagliato sviluppo di *Tomb Raider: Angel of Darkness* (che, ammettono, "ha rovinato matrimoni" e "drenato la vita da un sacco di gente"). Adrian, soprattutto, si comporta come se l'aria di invulnerabilità non abbia mai abbandonato i fratelli Smith. Un atteggiamento comprensibile quando hai creato l'icona videoludica dell'ultimo decennio.

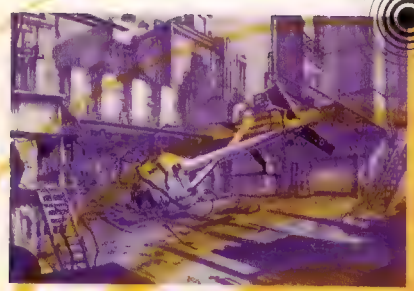
Ma per ripartire da zero, sicurezza e un portafoglio gonfio non bastano. In un'industria in cui persino il creatore del middleware più diffuso del pianeta è stato assorbito dal publisher numero uno al mondo, ci vuole fegato per affrontare il mercato da soli. "Credo che siamo stati coraggiosi", concorda Smith, "nel senso che sarebbe stato facile andare in pensione e sdraiarsi su una spiaggia, a bere noci di cocco per il resto della vita". Adrian chiede quale sia stato l'ultimo caso di qualcuno che abbia dato vita a uno studio da zero e i primi nomi che vengono in mente non sono affatto recenti. "Se crei una società con sei o sette persone, 150.000 sterline [220.000 euro] non ti condurranno da nessuna parte. Ti permetteranno di incontrare qualche publisher, ma c'è da rispettare una serie chilometrica di procedure che può portare via fino a cinque o sei mesi".

Per essere colui che viene considerato la mente creativa fra i due fratelli (Jeremy ha fatto parte del consiglio d'amministrazione di Eidos per tre anni, prima dei problemi con Core), Adrian Smith possiede una notevole esperienza in ambito economico: in Eidos, era suo compito valutare e finalizzare i progetti, elaborando al tempo stesso una strategia competitiva. Un curriculum vitae che lo porta ad esprimere la propria frustrazione per lo stato attuale dell'industria videludica. "C'è un sacco di gente talentuosa là fuori", si lamenta Adrian, "e non ha nessun posto in cui andare. Appena aperto Circle Studio abbiamo parlato con diverse piccole società che avevano ottimi prodotti e tanto entusiasmo, ma che non riuscivano a far uscire le proprie idee dalla porta. Forse se li avessimo finanziati diversamente sin dal principio... Sarebbe stata una buona idea prenderne quattro o cinque e garantirgli ossigeno sotto forma di 10.000 sterline [15.000 euro] al mese... È difficile fare i nomi di una decina di grandi studi indipendenti. È fondamentalmente una questione di costi: è come bruciare soldi".

Dal momento che non è influenzato dalla luce proveniente dall'esterno (il gioco è ambientato in notturna), *Without Warning* dovrà sfruttare a fondo i suoi interni per assicurare varietà e profondità

Ma non è solo filantropia che si respira in Circle Studio. Per essere uno studio con 15 mesi di vita, non si percepisce lo stress tipico della 'prima volta'. Il cronometro sarà anche stato riazzerato, ma le rughe (e le ferite) del passato restano. Pertanto non sorprende che i fratelli Smith e i loro fedelissimi di Core affrontino fiduciosi questa seconda avventura con un obiettivo ben preciso: 'Let's get it right'.

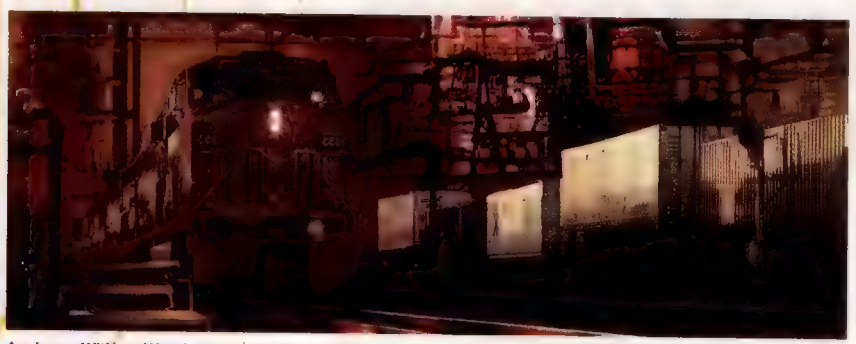
Il producer e project manager di Circle, **Andrew Thompson**, ricorda tutte le discussioni che hanno poi dato forma alla società: "Avevamo l'opportunità di ripartire da zero. È cosa nota che non abbiamo fatto proprio un buon lavoro con l'ultimo *Tomb Raider*, e ciò è dipeso da diverse ragioni interne. Quando si prova ad analizzare cosa sia andato storto e si tenta di imparare dai propri errori, diventa difficile farlo con un gruppo di persone che lavora su progetti diversi in momenti diversi". **Videogiochi** ha già raccontato (**VG**007) di come i fratelli Smith siano riusciti a portare con sé la maggior parte dei dipendenti di Core, un gruppo che ora costituisce il nucleo di Circle. Quale momento migliore, continua Smith, per risolvere i problemi



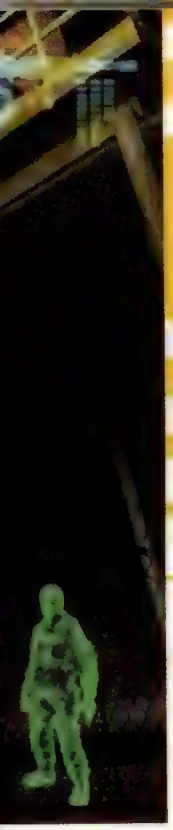
Grazie a deja vu, flashback e intrecci narrativi vari, eventi chiave come la caduta di questo elicottero verranno proposti più volte, da prospettive differenti in base al personaggio interpretato

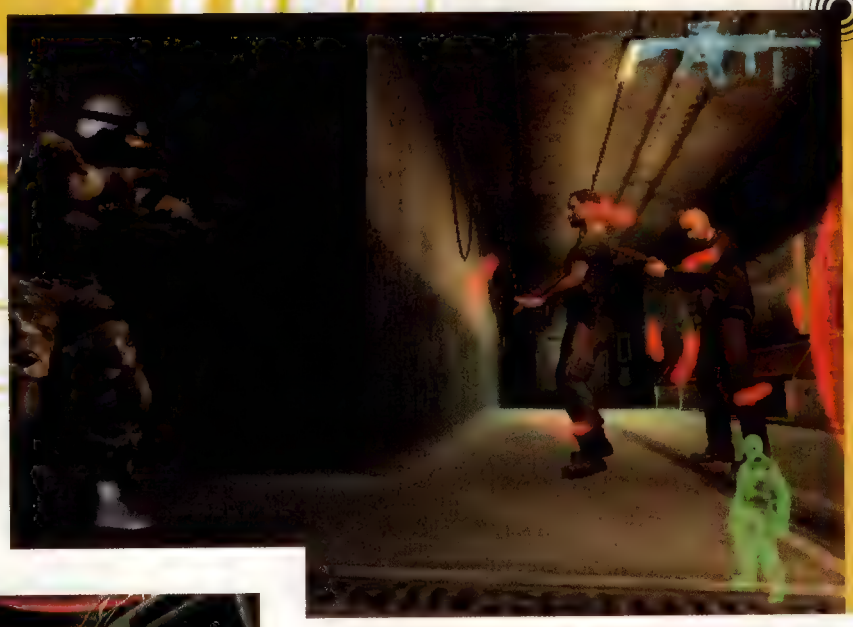
TUTTO IN UNA NOTTE

Without Warning si svolge interamente in un lasso temporale di 12 ore, dalle 8 di sera alle 8 del mattino. Un gruppo di non meglio identificati 'anticapitalisti' si è impossessato di una fabbrica chimica e minaccia devastazione su larga scala. Chiaramente ispirata alla serie '24' (sul cui tie-in è al lavoro SCEE con Studio Cambridge), la trama passa costantemente da un personaggio all'altro mentre questi portano a termine i propri obiettivi individuali. Ben, il cameraman, mette a rischio la propria vita per registrare delle immagini che lo rendano famoso; Tanya, la segretaria, vuole semplicemente uscirne viva; Dave, la guardia di sicurezza, è invece impegnato a salvare tutti i suoi colleghi di lavoro. Elementi che sembrerebbero dar vita a un bizzarro incrocio fra il già citato '24', 'Die Hard', *Resident Evil Zero* e *Cold Winter*. O forse no.



Anche se *Without Warning* si svolge interamente all'interno di una fabbrica chimica, bozzetti come questo sembrano testimoniare una notevole differenza fra le varie locazioni di gioco

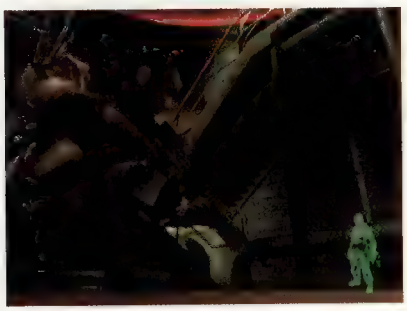




L'ALBUM DEI RICORDI

I fratelli Smith hanno raggiunto la celebrità con Lara Croft, ma il loro curriculum in Core va ben oltre il primo episodio di *Tomb Raider* datato 1996. I possessori di Amiga ricorderanno sicuramente titoli come *Corporation*, *Heimdall*, *Wolfchild* e l'esilarante *Chuck Rock*, e il nome Core non sarà ignoto nemmeno agli utenti Mega Drive, dato che la casa inglese è stata una delle sei a ricevere da Sega lo status di publisher. L'accordo con la casa di Sonic ha portato al celebre lancio di *Tomb Raider* per Saturn e, prima ancora, a tre progetti in esclusiva per Mega CD: *Battlecorps*, *BC Racer* e *Soulstar*. I tre giochi facevano un uso innovativo della rotazione e del ridimensionamento degli sprite per ottenere un look in 3D, ma non possedevano sufficienti idee per ribaltare il destino della loro piattaforma.

Non aspettatevi grosse sorprese dall'arsenale di *Without Warning*. Del resto si tratta di un titolo fondato sulla realtà in cui l'armamentario ricorda per varietà quello di *Rainbow Six/Delta Force*



Il team sta dando il massimo affinché le animazioni dei personaggi risultino convincenti, eliminando indesiderati effetti di moonwalking

"Il passaggio da Eidos è avvenuto in maniera talmente pacifica che il team è stato autorizzato ad usare tutti i tool sviluppati nei precedenti 15 anni di lavoro in Core"

del passato? "Uno dei nostri obiettivi era di non essere più costretti a lavorare come avevamo lavorato in Core. Ci siamo detti: 'Se dobbiamo lavorare tutte quelle ore, stiamo sbagliando qualcosa: sta sbagliando l'intera società'. Quindi abbiamo cercato di capire perché accadesse questo. Avevamo un sacco di zone d'ombra dato che viaggiavamo sempre a 1.000 all'ora: non potevamo fermarci un attimo".

Thompson non soppesa certo le parole quando si tratta di paragonare Circle a Core: "Non riuscirei nemmeno a descrivere quando siano diverse: sono agli antipodi. Quindici mesi fa, quando siamo partiti, era una cosa che mi preoccupava: saremmo stati in grado di cambiare? Questo è stato uno dei nostri obiettivi principali". Ma dove le due softco sono indiscutibilmente simili è nella prospettiva peculiare dei due fratelli fondatori. "Il ruolo di Jeremy in Eidos e in Core era molto simile a quello di un publisher. Con Circle potevamo sederci e dire: 'Be', grazie alla mia esperienza di publishing in Eidos, so esattamente cosa stanno cercando'. Penso che la dinamica sia molto diversa da quella di un team che ha successo e pensa: 'Ne ho avuto abbastanza di questa società. Me ne andrò, otterrò dei finanziamenti e li investirò da qualche parte per sei mesi'. Noi avevamo un modello molto diverso: avevamo un know-how diverso sin dal primo giorno".

La migrazione di staff da Core a Circle ha permesso alla seconda di riempire i propri ranghi rapidamente: programmatori, modellatori, grafici e sceneggiatori sono entrati in Circle praticamente all'istante, soli tre mesi dopo la nascita della casa. Il passaggio è avvenuto in maniera talmente pacifica che il team è stato autorizzato ad usare tutti i tool sviluppati nei precedenti 15 anni di lavoro in Core. Ma di fatto non ne ha utilizzato alcuno. Le difficoltà tecniche affrontate con *Angel of Darkness* (e che hanno danneggiato il sistema di controllo e praticamente ogni altro aspetto del gioco, grafica esclusa) hanno convinto i programmatori a imboccare una strada completamente diversa e a puntare sul RenderWare.

"Non dipende dal fatto che ritenessimo i nostri tool più o meno validi", ci tiene a precisare Smith. "I programmatori hanno semplicemente detto: 'Guardate, vogliamo sviluppare un videogioco e concentrarci sugli elementi chiave come il gameplay piuttosto che lottare con la tecnologia'". C'è stata qualche riluttanza ad abbracciare RenderWare? "Sì, non tanto da parte mia, ma di Jeremy. Sosteneva che avremmo perso la peculiarità di essere uno sviluppatore con 20 programmatori che hanno scritto diversi motori e che, di colpo, saremmo dovuti andare dai publisher e dire 'di fatto è tutto RenderWare, noi non stiamo facendo niente di quel lavoro'. Jeremy riteneva che, forse, avremmo perso il nostro vantaggio [sugli altri sviluppatori]". Circle è attualmente in attesa del RenderWare 4, e si sta adattando per facilitarne l'impiego il più possibile. Sebbene la versione attuale del middleware sia presente solo per il 5% in *Without Warning*, si tratta di un 5% che "copre" praticamente tutto il gioco.

Analizzare il background operativo del primo progetto di Circle Studios equivale a vedere il manifesto della società all'opera. Tutti sono estremamente orgogliosi di un particolare elemento dell'infrastruttura: un sistema di gestione delle risorse che ha permesso di unificare il team ad ogni livello. L'intranet della softco britannica è un ambiente di testing accessibile da chiunque in qualsiasi momento: intelligenza artificiale, modelli 3D, texture e script possono essere modificati e testati con notevole efficienza. Presupposti fondamentali per evitare risultati disastrosi come *Angel of Darkness*.

Ovviamente, risolte le questioni inerenti lo sviluppo, un gioco va pur sempre messo sugli scaffali. Per questo i fratelli Smith hanno puntato, abbastanza sorprendentemente, sul Paese del Sol Levante, finendo alla corte di Capcom. "Jeremy e Gary Dale [direttore generale di Capcom Europe] si conoscono da tem-

Pur annoverando un lock-on tipico dei giochi in terza persona, l'influenza del genere FPS in *WW* è evidente sotto molti punti di vista, non ultimo la possibilità di regolare la mira per un perfetto headshot

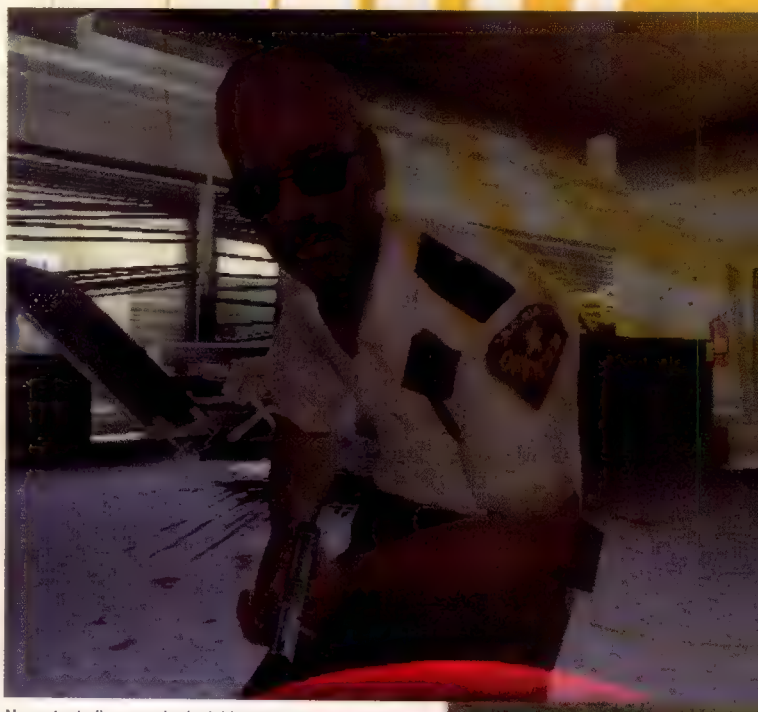
po", rivela Adrian. "Quando abbiamo venduto Core, Gary lavorava per BMG. Credo che il contatto [per la vendita] sia partito proprio da Gary per arrivare poi a Jeremy". La domanda a questo punto sorge spontanea: perché una società che tradizionalmente pubblica titoli giapponesi dovrebbe essere interessata a uno sviluppatore britannico al lavoro su uno sparatutto basato su terroristi? "I giorni in cui i prodotti sviluppati in Giappone ottenevano un successo mostruoso da noi sono certamente cambiati: credo che se ne stiano accorgendo in Giappone, non solo in Europa. Penso che abbiano bisogno di maggiore equilibrio", prosegue Smith. "Abbiamo un enorme rispetto per Capcom perché da sempre porta sul mercato delle PI fenomenali. Il che ci rende in qualche modo simili: è ciò che ci siamo sempre ripromessi di fare, pertanto c'è un'ottima sinergia".

ANCORA CORE

La partenza dei fratelli Smith e di gran parte dello staff dopo il lancio di *Tomb Raider: The Angel of Darkness* non ha determinato la chiusura di Core Design. Ancora ubicata nella sua sede storica, a un chilometro circa da Circle Studio, la softco sta ultimando il suo primo titolo per PSP, portando contemporaneamente avanti un secondo progetto. Il primo gioco ad uscire sarà *Smart Bomb*, un puzzle game in cui il giocatore deve disinnescare una serie di esplosivi controllati dall'IA entro un ristretto tempo limite. Il secondo, provvisoriamente intitolato *Free Running*, è dedicato al delirante fenomeno etichettato oltremanica come 'parkour', una disciplina 'sportiva' i cui praticanti saltano fra i tetti, ringhiere, scalinate e muretti cercando di evitare effetti collaterali come precipitare verso la morte.

***Without Warning* è** uno sparatutto in terza persona incentrato sulla minaccia terroristica. Ambientato unicamente all'interno di un'industria chimica assediata (un'ambientazione particolarmente apprezzata da Adrian Smith, dato che, curiosamente, ci ha lavorato in passato), il titolo mette il giocatore al comando di sei personaggi dal background e dai compiti diversi. O quasi. Tre di loro sono infatti gli unici sopravvissuti di un'unità militare che aveva il compito di neutralizzare gli aggressori anticapitalisti. Verrebbe da pensare che non si tratti di un'idea destinata ad iniettare una nuova Lara Croft nel subconscio collettivo, ma presumere che questo dovesse essere lo scopo di *Without Warning* è fuorviante. E gli ex-dipendenti Core avrebbero due o tre cose da dire sulle presunzioni, soprattutto quelle che riguardano superstar videoludiche. Sia Adrian Smith che Thompson (e, probabilmente, anche Jeremy Smith) sono assolutamente consapevoli di quanto possa essere difficile creare un'altra gallina dalle uova d'oro. Anzi, ne sono più consapevoli di molte altre persone. "Se avessimo realizzato un altro gioco con una protagonista femminile", dichiara Smith, "saremmo stati lapidati, mentre un gioco singleplayer con un protagonista maschile sarebbe finito inevitabilmente nel calderone dei giochi già disponibili attualmente. Ne abbiamo discusso, ma alla fine speriamo che il franchise di *Without Warning* riguardi i vari accadimenti di un'eventuale serie piuttosto che i protagonisti del primo episodio". Circle Studios sta cercando di essere il più prudente possibile, e le attuali classifiche di vendita non depongono a sfavore di una startup che operi in questo senso. "A volte i publisher hanno bisogno di capire cos'hanno davanti: 'è una bevanda dolce, zuccherata e di color marrone. Ehi, è Coca Cola'". E *Without Warning* è proprio l'equivalente videoludico di un soft drink.

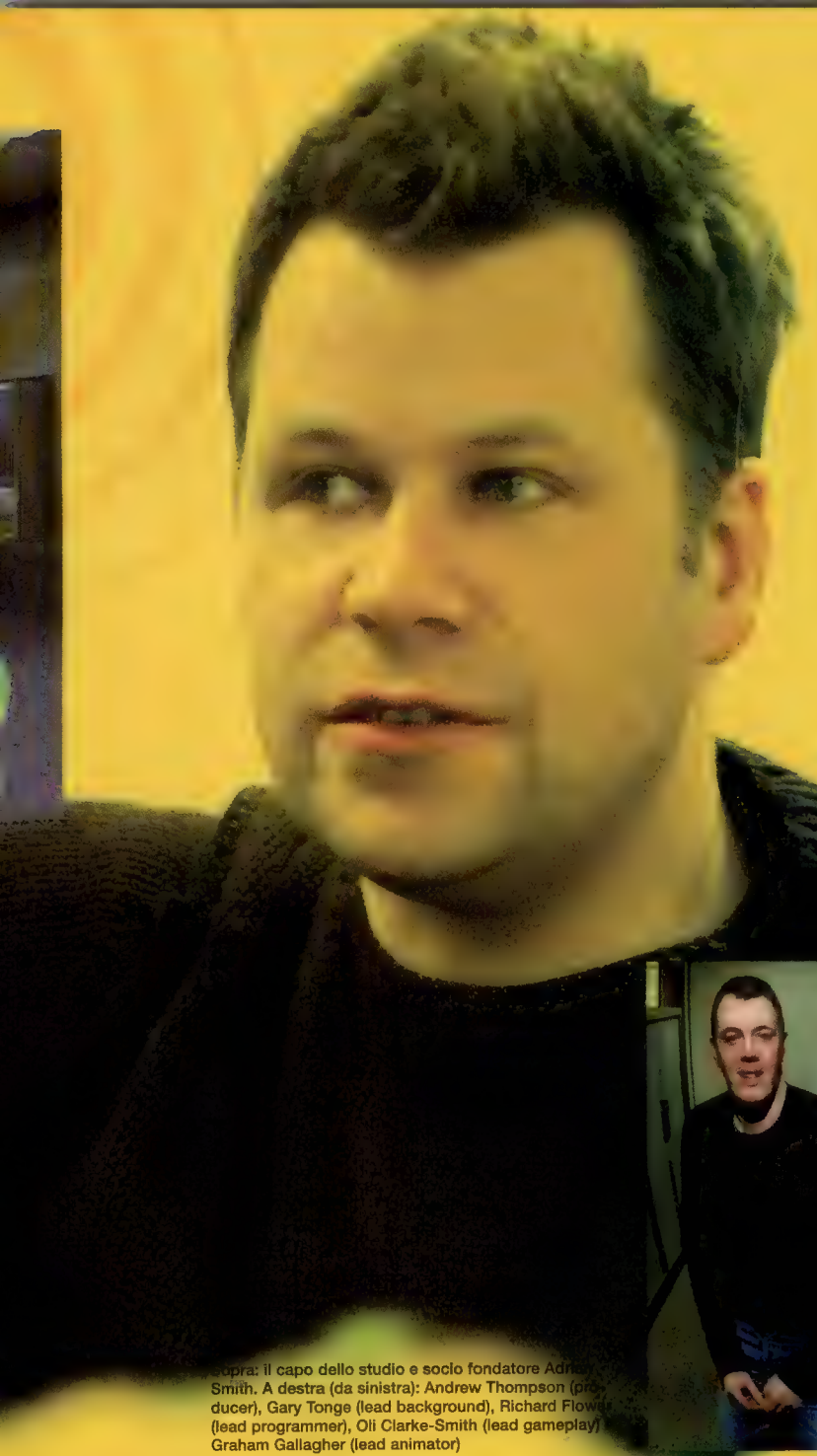
In Circle sono convinti che adottando tecniche narrative tipiche del cinema (con deja vu e riproposizione di eventi da prospettive differenti) sia possibile rinvigorire un concept semplice che si basa su un'unica ambientazione. "Volevamo eliminare la frustrazione provata dalla gente nell'attraversare diverse locazioni senza capire il perché", spiega Smith. "In *Tomb Raider* era fastidiosissimo: prima Lara era in



Nonostante il suo ruolo ricalchi quello del mai dimenticato John McClane, Dave, la guardia di sicurezza, non sembra possedere il medesimo appeal di Bruce Willis

La fabbrica chimica (unica locazione del gioco) è composta da un intricato sistema di valvole, tubi e rubinetti che si estendono come interiora umane all'interno della costruzione, rilasciando liquido tossico se colpite da un proiettile

Titolo: **Without Warning**
Formato: **PS2, Xbox**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Circle Studio**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Settembre**



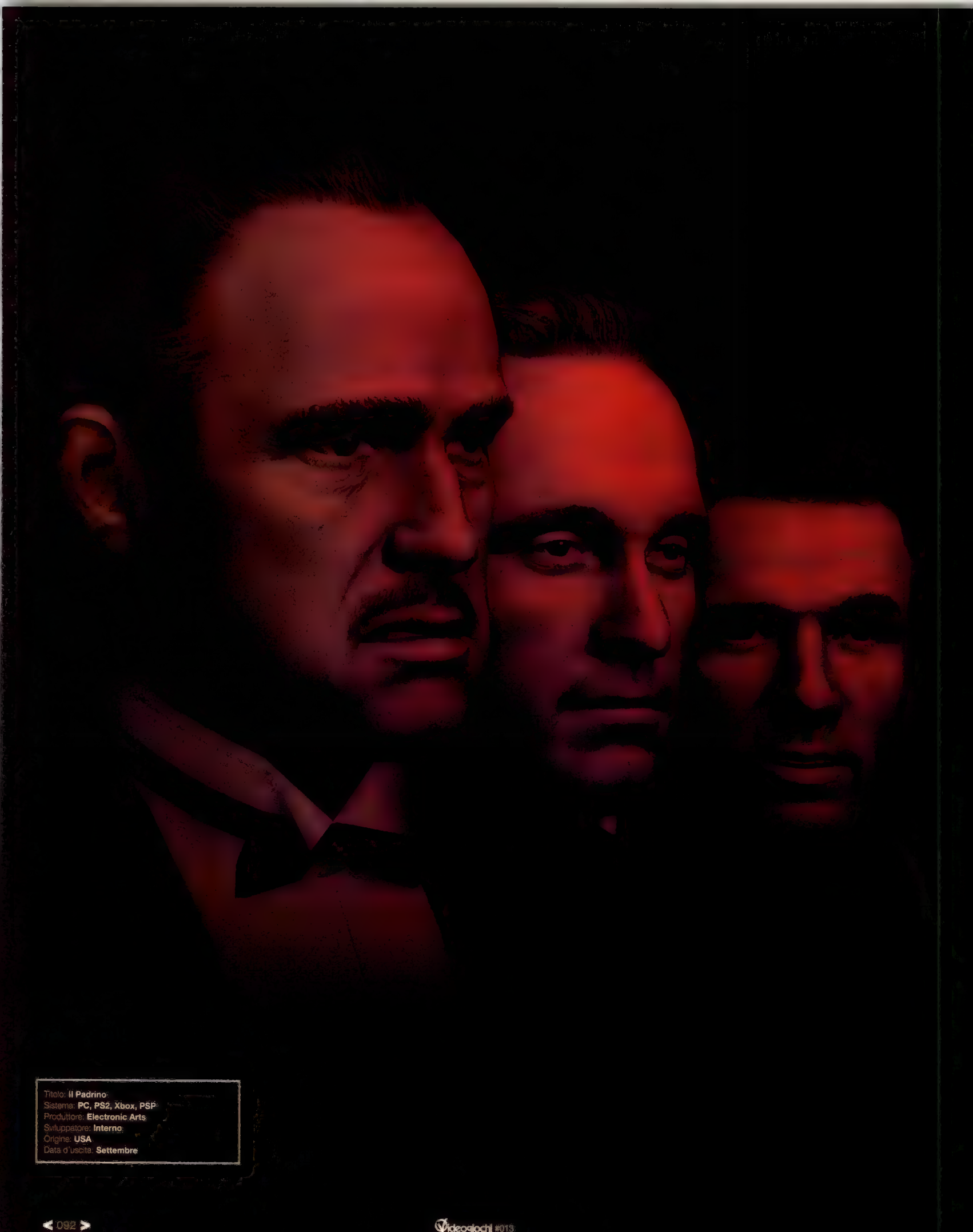
"Se avessimo realizzato un altro gioco con una protagonista femminile saremmo stati lapidati, mentre un gioco singleplayer con un protagonista maschile sarebbe finito inevitabilmente nel calderone dei giochi già disponibili attualmente"

Sopra: il capo dello studio e socio fondatore Adrian Smith. A destra (da sinistra): Andrew Thompson (producer), Gary Tonge (lead background), Richard Flowers (lead programmer), Oli Clarke-Smith (lead gameplay) e Graham Gallagher (lead animator)

Cina e un minuto dopo in Perù. Perché non poteva starsene semplicemente in un tempio, con l'intero gioco ambientato lì?". Adrian amplia il concetto: "All'inizio dello sviluppo abbiamo avuto l'idea di giocare uno scenario ed essere poi in grado di tornare indietro e rigiocarlo, ma sapendo che dieci nemici sarebbero piombati attraverso la finestra. Il giocatore può quindi sbarrare le finestre oppure attaccarci delle trappole esplosive in modo che quando i cattivi entreranno dalla finestra, salteranno per aria". Un'altra peculiarità del gioco sembra essere il sistema di controllo. Smith identifica nello storico *GoldenEye* la fonte d'ispirazione primaria per quello che è in sostanza un titolo in soggettiva camuffato con una visuale in terza persona: "Prima avevamo una visuale in pseudo-soggettiva, con inquadratura da sopra la spalla. Il problema era che si poteva finire il gioco utilizzando solo quella visuale e non è quello che volevamo: tanto valeva utilizzare un'inquadratura in soggettiva". Una soluzione che Capcom non avrebbe certo gradito… "[In Giappone] sono abituati da molto più tempo che in Europa e USA a vedere il proprio personaggio su schermo".

Nei pochi livelli disponibili, il sistema di controllo è proprio una delle poche cose che si possono valutare. Il gioco è effettivamente uno sparatutto in soggettiva camuffato, anche se elementi tipici degli action game in terza persona, come il lock-on, facilitano l'esecuzione delle manovre più impegnative. *Without Warning* vanta effetti di illuminazione dinamica e particellari, un modello fisico realistico e un'architettura piuttosto intricata. A dire la verità è proprio un titolo gradevole alla vista, ma per valutare in che modo riuscirà a sfruttare adeguatamente la sua premessa ed il suo scenario sarà necessario condurre un'analisi più approfondita.

Adrian Smith assicura che *Without Warning* è "a circa sei settimane dal completamento". Il gioco verrà presumibilmente sottoposto ad un attento esame quando Capcom lo affiderà alle mani dei suoi tester giapponesi: del resto il progetto rappresenta un passo in una nuova direzione tanto per i fratelli Smith quanto per la casa di Osaka. "Stiamo imparando un sacco", ammette Adrian, "perché non ci siamo mai trovati in questa situazione. E credo che anche loro stiano imparando un sacco perché non hanno mai avuto libero accesso ad un ufficio europeo". È probabile che a settembre, quando gli sforzi di entrambi avranno assunto la forma di un prodotto sugli scaffali dei negozi, anche la comunità che videogioca imparerà qualcosa: il vero significato di Circle. Rappresenta forse il cerchio protettivo che ha condotto i 'Lara boys' così lontano, o il ciclo della rinascita che li porterà finalmente altrove?



Titolo: **Il Padrino**
Sistema: **PC, PS2, Xbox, PSP**
Produttore: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Settembre**

BACIAMO LE MANI

Per nulla intimidita dalla portata della licenza, Electronic Arts prova a convertire 'Il Padrino' in un videogioco di successo. In effetti, chi altri potrebbe osare tanto?

Sulla vorace politica di acquisizioni di Electronic Arts si è detto e scritto di tutto, al punto che sono in pochi a dubitare del fatto che sia proprio il colosso nordamericano a dominare il mercato prima ancora dei produttori di hardware. E la sua posizione di leader non le è certo servita ad attirarsi molte simpatie. Per questo fa sorridere l'affermazione di **David De Martini**, produttore esecutivo de *Il Padrino*, che nel commentare l'acquisizione della licenza omonima dichiara saggiamente: "Non capita certo tutti i giorni che la gente si auguri che EA faccia centro". E la ragione è semplice: EA o meno, quella de 'Il Padrino' è una licenza che merita rispetto. Il direttore creativo **Philip Campbell** ci tiene comunque a sottolineare che né lui, né la società per cui lavora sono terrorizzati dal peso della licenza, anche se ammette che *Il Padrino* sia uno dei progetti più grandi su cui abbia mai lavorato. E se lo dice il designer di *Omikron: The Nomad Soul*...

Tutto questo non stupisce. Il peso del bestseller scritto da Mario Puzo è senz'altro notevole anche per sviluppatori dalle spalle larghe come quelli di EA, e l'eccellente trasposizione cinematografica di Coppola (vera fonte d'ispirazione del videogioco) di certo non si adatta facilmente ad un processo di conversione classico: nonostante duri 3 ore, la pellicola contiene "solo 15 minuti d'azione", sottolinea il producer **Hunter Smith**. Siamo lontani anni luce da film come 'Scarface', decisamente più 'malleabili' come materiale per un videogioco. Ed è anche per questo che Electronic Arts deve dimostrare la bontà della licenza per cui ha speso fior di quattrini. Brutalità e violenza sono facili da riprodurre, ma come se la caveranno al di là dell'oceano con l'intreccio di politica, amore e rispetto che 'Il Padrino' tramava semplicemente con i suoi brillanti dialoghi? Questa non è più l'era degli 8bit, in cui bastava applicare qualsiasi nome altisonante ad una sequenza di meccaniche arcade per assicurarsi un posto nella top ten delle vendite.

De Martini ha una soluzione interessante e quanto mai funzionale al problema: staccarsi dalla storia originale per rileggerla da una prospettiva game-friendly. "Nel film era sottinteso che ci fosse un sacco d'azione", spiega, "ma personaggi come Michael, Sonny, Vito o Tom non vi erano coinvolti. Credo che questo ci ha stimolato ad insistere sul fatto che il giocatore fosse la vera star". Campbell, sceneggiatore di diversi expansion pack di *Tomb Raider*, è quindi non solo responsabile di dover 'arricchire' la trama già esistente, ma anche di raccontarla dalla prospettiva di un protagonista inedito e di altri personaggi di supporto. "Grazie anche all'aiuto di Viacom, Phil ha fatto un lavoro fantastico nell'intrecciare la storia con il nuovo cast di personaggi".

"NEL FILM ERA SOTTINTESO CHE CI FOSSE UN SACCO D'AZIONE, MA I PERSONAGGI NON VI ERANO COINVOLTI. QUESTO CI HA STIMOLATO AD INSISTERE SUL FATTO CHE IL GIOCATORE FOSSE LA VERA STAR"

Le prime schermate rilasciate da Electronic Arts esprimono personalità e autenticità. Ma in questo momento c'è purtroppo poco materiale su cui poter basare un giudizio

Pertanto non si tratta solo di adattare la licenza alle esigenze ludiche, ma anche di coprirsi le spalle: procedendo parallelamente agli eventi del primo episodio della trilogia (e, al riguardo, De Martini suggerisce che questo sia il primo di "diversi giochi, quattro o cinque"), la trasposizione videoludica ambisce ad intersecare la cronologia del film senza proporre incongruenze che farebbero infuriare i fan di Puzo e Coppola. "L'ultima cosa che vogliamo", spiega De Martini, "è sporcare il franchise facendo casino col primo episodio". È in effetti una questione molto delicata: un passo falso col primo titolo potrebbe compromettere gravemente l'intera strategia marketing di Electronic Arts.

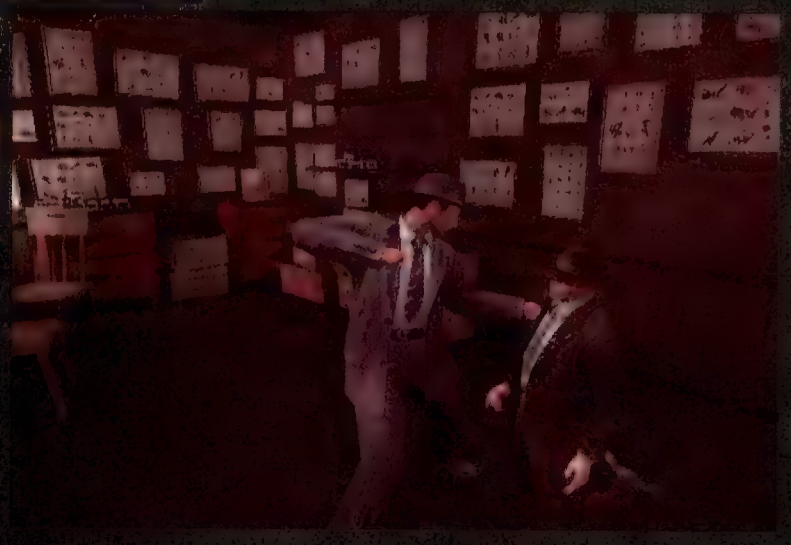
***Il Padrino* è** chiaramente un titolo importante nell'ambito del piano di EA di offrire quella che Campbell definisce "una gamma più ampia di PI". È un progetto sensato: basti considerare quanti film finora ritenuti 'intoccabili' diventerebbero accessibili se questa formula

Nel videogioco compaiono le trasposizioni digitali degli attori che hanno reso celebre la pellicola tratta dal capolavoro di Puzo, da Marlon Brando (Vito Corleone) a Robert Duvall (Tom Hagen) a James Caan (Sonny Corleone).

dovesse funzionare. Laddove nel breve termine le ripercussioni di un eventuale fallimento si ridurrebbero alla perdita di un franchise sicuramente allettante, nel lungo periodo potrebbero colpire l'intera industria, e non la sola Electronic Arts. In caso contrario, la ricompensa sarebbe monumentale. "Credo che se riusciremo a proporre il gameplay giusto e a far funzionare questo gioco su licenza anche senza la licenza, ci sentiremmo più sicuri come società", conferma Campbell. In altre parole, il successo de *Il Padrino* significherebbe per Electronic Arts un conto in banca ancora più cospicuo di quello mastodontico accumulato fino ad oggi.

Nonostante le concessioni all'azione, gli sviluppatori ci tengono comunque a sottolineare che *Il Padrino* proporrà un mondo virtuale decisamente diverso da quello offerto da *Grand Theft Auto* e cloni vari. "Se penso a *GTA*", dichiara Smith, "penso ad un'esperienza vissuta per l'80% a bordo di un veicolo, spostandosi continuamente, pertanto c'è bisogno di un sacco di spazio. Nel nostro caso, l'80% è costituito dall'interazione con i personaggi, sia per strada che negli interni, e negli interni dietro gli interni". È senz'altro confortante scoprire che gli sforzi di EA siano concentrati sulla licenza piuttosto che sulla concorrenza, ma è quando l'attenzione passa dai propositi al gioco vero e proprio che alcuni aspetti dell'approccio del team destano curiosità.

Il direttore creativo Mike Olsen (l'uomo che ha ridefinito la serie *PGA Tour* dopo l'acquisizione della licenza Tiger Woods) è responsabile di alcune delle meccaniche di base. Chiaramente sua è quella legata al sistema di attacco, più specificatamente il modo in cui vanno 'caricati' i pugni. Spiega De Martini: "[Per sferrare un pugno] tiro indietro il braccio e poi lo scaglio in avanti. Nella realtà si eseguono consapevolmente queste due azioni, ma in un videogioco di solito si preme solo un tasto. Nel nostro gioco questo non accadrà". Alcuni filmati esplicativi mostrano un curioso sistema di combattimento in cui l'azione di 'carica' e di 'esplosione' del pugno è letteralmente divisa in due, con la possibilità che venga interrotta. Ma è solo con l'approfondimento dei principi che sottendono il gioco che viene a galla la logica alla base di un siffatto sistema di combattimento.



Gli affari quotidiani vengono portati avanti lontano da occhi indiscreti a suon di pugni e proiettili. Ma, ci tiene a precisare il team, è possibile fermare quei pugni se si dovesse cambiare idea

"UN SACCO DI GENTE PRENDERÀ A SPARARE AD OGNI COSA SI MUOVA, DAL FATTORINO ALLE DONNE. FATELO, E IL GIOCO VI SI RITORCERÀ CONTRO"

Il team intende porre l'enfasi su un tema fondamentale attorno al quale si sviluppa l'intero meccanismo ludico: le conseguenze. Strategia, manipolazione, negoziazione e riflessione sono fattori che EA spera riescano a legittimare i propri sforzi. "Il logo del Padrino dice tutto", dichiara Olsen. "Si tratta di tirare le fila". Nelle intenzioni degli sviluppatori, il giocatore dovrà scrollarsi di dosso ciò che ha appreso da titoli come *GTA* e *True Crime*. "Abbiamo previsto che un sacco di gente prenderà a sparare ad ogni cosa si muova, dal fattorino alle donne. Fatelo", avverte Campbell, "e il gioco vi si ritorcerà contro. E lo farà in maniera molto più realistica di quanto si sia mai visto in altri giochi dalla meccanica aperta [come *GTA*]". La premeditazione è quindi alla base di ogni interazione, così come della propria scalata all'interno della famiglia mafiosa. Con uno stimolo adeguato (magari un limite temporale), la fisica rappresentazione dell'ascesa al potere in un'organizzazione criminale costituisce una prospettiva allettante, ciononostante non è ancora chiaro come EA intenda portare su schermo tutti gli elementi necessari allo scopo. La presentazione del gioco nel ristorante Il Cortile a Little Italy (al riparo da una New York con temperature glaciali), è stato sicuramente un evento mondano, e non c'è alcun dubbio che i convenuti abbiano gradito la presenza di due icone come James Caan e Robert Duvall. Ma del gioco che questi ultimi hanno contribuito a doppiare con le loro celebri voci s'è visto ben poco.

Eliminate le sequenze tratte dalla pellicola cinematografica, il filmato di gioco sarà durato complessivamente un paio di minuti. È stato possibile intravedere ambientazioni evocative e modelli facciali del cast hollywoodiano, tanto impressionanti nella forma quanto incerti nelle espressioni. Fra questi spiccano quello di Marlon Brando,

Decisamente meno minacciosi di Caan e soci, gli sviluppatori di EA sfilano in bell'ordine: da sinistra, David De Martini (produttore esecutivo), Philip Campbell (direttore creativo), Hunter Smith (producer) e Mike Olsen (secondo direttore creativo)

il cui doppiaggio è stato realizzato prima della sua scomparsa, e quello del protagonista che, come dichiara Olsen, potrà essere interamente customizzato con un editor simile a quello presente nella serie di *Tiger Woods*.

Il video ha mostrato anche cittadini terrorizzati, barboni senza meta e gangster dalle cattive intenzioni, ma ciò che questo codice embrionale non può esprimere è una direzione al di là della facciata, il che è ciò che tutti vorrebbero vedere. I combattimenti sembrano per ora limitati a un monotono esercizio pugilistico (sebbene gli attacchi a due fasi siano comunque interessanti), intimidazioni e minacce vengono portati avanti tramite un normale selettore A/B e tutto appare sostanzialmente decontestualizzato. Non c'è ancora ragione di dubitare delle promesse del team, ma per ora è difficile esaltarsi.

Fino all'E3 (18-20 maggio) bisognerà quindi accontentarsi di quanto raccontato da De Martini e soci. "Esiste il rischio che il gioco possa non avere successo?", conclude proprio De Martini. "Decisamente, perché si tratta di un lavoro davvero duro, ma se fallirà non sarà certo perché non ci saremo impegnati o non avremo provato nuove soluzioni. Credo che la gente rispetti il fatto che questo gioco sia davvero difficile da realizzare". Su questo il produttore esecutivo de *Il Padrino* ha sicuramente ragione, e non c'è dubbio che ben pochi colleghi vorrebbero essere al suo posto in questo momento. Ma come insegna Don Vito Corleone, per arrivare al successo ci vuole pazienza, volontà e dedizione. Fino a che punto è disposta a spingersi EA?

Nonostante l'enfasi sulla strategia e la necessità di valutare le conseguenze a lungo termine del proprio operato, sono poche le fasi in cui non si debba ricorrere ai proiettili. Il gioco promette sparatorie a piedi e dal sedile passeggero, ma il sistema di controllo è ancora ignoto

Qual è la differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio?

Se la tua risposta è: "la possibilità di avere un'informazione quotidiana sulla sua principale passione", allora non conosci GamesRadar.

gamesradar.it

IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

E' il quotidiano pieno di NOTIZIE, ANTEPRIME e RECENSIONI di tutti i videogiochi.

Lo trovi ogni giorno ONLINE all'indirizzo http://www.gamesradar.it

La differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio devi trovarla da qualche altra parte.

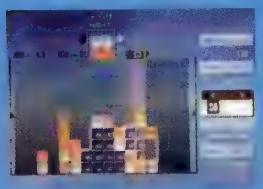
Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da **Videogiochi**

World of Warcraft
Un redattore è riuscito nell'impresa di rimanere incollato a *WoW* per 18 ore e mezzo di fila. La fine assoluta di ogni rapporto interpersonale reale

Lumines
Fortunatamente, i bisogni fisiologici aiutano a staccarsi da *WoW*... e ad incollarsi all'ultima creazione di Mizuguchi per tentare di sbloccare qualche nuova skin



Winning Eleven 8: Liveware Evolution
Sfruttamento dei soliti franchise, bieche tattiche di marketing... tutto biasimabile. Ma **Videogiochi** abbocca come un salmone in risalita sul fiume Athabasca

Tetris & Dr Mario
Ogni sei mesi circa, qualcuno lancia la sfida e due secondi dopo sono tutti intenti ad ammassare mattoncini. 265.472 punti, livello 23, per ora

(PC, Vivendi)

(PSP, SCEI)

(PS2, Konami)

(SNES, Nintendo)

Un design così fallato...

...da essere quasi giusto. Possibile?

Due dei giochi recensiti questo mese hanno seri problemi di design. Uno si è aggiudicato 8 su 10, mentre l'altro è stato lungamente in bilico fra un 6 e un 7. Certo, in rapporto ai parametri di giudizio di gran parte delle riviste specializzate (dove ogni titolo sotto il 90% va evitato come la peste) sarebbero voti osceni, ma per gli standard adottati da **Videogiochi** non lo sono affatto. Soprattutto nel primo caso. Com'è possibile questo, considerati i rispettivi problemi?

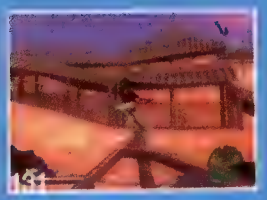
Meteos è un puzzle game impegnativo, che richiede mani svelte, occhi ancora più svelti e un cervello che viaggia a velocità curvatura. Eppure spesso e volentieri è possibile andare avanti semplicemente sfregando lo schermo a casaccio. In un giorno fortunato potreste finire il gioco con gli occhi chiusi. In uno sfortunato, perdere una sfida multiplayer via l'altra contro un giocatore molto meno abile di voi.

Lego Star Wars è stata una sorpresa. Un gioco divertente che avrebbe molto da insegnare ad un'industria che non può fare a meno di sottostare a certe strane ed inflessibili regole. Eppure ha dei picchi di difficoltà assurdi e livelli talmente mal progettati che sarebbe stato ingiocabile se gli sviluppatori non avessero pensato di aggirare il problema elargendo vite infinite.

Questi problemi di design, uno risolto con un comodo stratagemma, l'altro lasciato irrisolto (per quanto il designer Masahiro Sakurai insista nel sostenere che si tratti di una precisa 'caratteristica') sono senza dubbio rilevanti. Quindi perché non punire i due titoli con due voti insufficienti?

Perché nel provare questi giochi è evidente che offrono più di quanto le rispettive falle suggeriscano. In entrambi i casi, correggere i due problemi sopra enunciati avrebbe comportato il sacrificio di qualcos'altro. Eliminare la flessibilità, la velocità e l'immediatezza del controllo tramite pennino di *Meteos* avrebbe probabilmente azzerato il rischio di 'barare', ma avrebbe altresì castrato un gioco altrimenti originale e avvincente. Togliere le vite infinite e limare la struttura di *Lego Star Wars* avrebbe reso il gioco più accessibile e la sfida più convenzionale, ma al tempo stesso l'avrebbe privato di quel caos e di quella frenesia che fanno molto 'Guerre Stellari'.

Il game design non è una scienza esatta. Ci sono molti titoli, alcuni dei quali recensiti in questo numero, che fanno tutto in maniera giusta, secondo le regole, ma che ottengono un risultato inferiore a quello di *Meteos* e *Lego Star Wars*. E, ovviamente, ci sono giochi che fanno tutto secondo le regole e ottengono un risultato superiore. Ma nel mezzo esistono questi rari piaceri, videogiochi in grado di trarre beneficio dall'incoscienza e dall'ingenuità mettendo da parte il diligente rispetto delle regole.



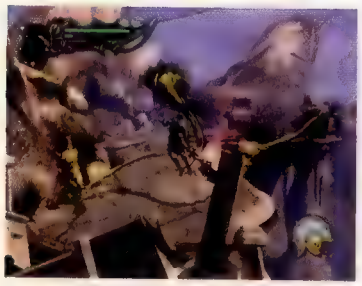
God of War (PS2) p098
Jade Empire (Xbox) p100
Tekken 5 (PS2) p102
Wipeout Pure (PSP) p104
Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PC, PS2, Xbox) p106
TT Superbikes (PS2) p108
MotoGP 4 (PS2) p109
Enthusia Professional Racing p110
Midnight Club 3: DUB Edition (PS2, Xbox) p111
Fight Night Round 2 (PS2, Xbox, GC) p112
FIFA Street (PS2, Xbox, GC) p113
Touch! Kirby (NDS) p114
Meteos (NDS) p115
Pac Pix (NDS) p116
Electroplankton (NDS) p117
Phantom Dust (Xbox) p118
Lego Star Wars (PC, PS2, Xbox, GC) p119
Retro Atari Classics (NDS) p120
Star Fox Assault (GC) p121
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (Xbox) p122
Area 51 (PC, PS2, Xbox) p123
Kessen 3 (PS2) p124
Untold Legends (PSP) p125
Musashi Samurai Legends (PS2) p126
La Pucelle Tactics (PS2) p127
Close Combat: First to Fight (PC, Xbox) p128
Freedom Force vs the 3rd Reich p129
Stolen (PC, PS2, Xbox) p130
Red Ninja: End of Honour (PS2, Xbox) p131

Video
4:3
16:9
Scan. progressiva
Modalità soft

Audio
Stereo
Surround

God of War

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Interno (Santa Monica Studios)**



L'esecuzione impropria o tardiva delle fatality consente al nemico di sgusciare dalle grinfie di Kratos per poi contrattaccare a sua volta

Le sorprese più dolci sono quelle inattese. Con le attenzioni nei confronti della line-up Sony di fatto monopolizzate dal solito *Gran Turismo 4* e dall'arrivo di PSP, l'annuncio di *God of War* in prossimità dell'E3 2004 passò quasi inosservato. Nessuno avrebbe immaginato che il titolo sviluppato da David Jaffe, già autore di *Twisted Metal*, si sarebbe imposto prepotentemente ai vertici dell'action game moderno.

La vicenda è proiettata all'indietro, con il gioco che si avvia a storia (apparentemente) conclusa. Consumato dalla disperazione per motivi ignoti, Kratos si lancia dalla cima di una montagna verso quella che sembra una morte inevitabile. Ma esattamente un istante prima dell'impatto, il tempo compie una capriola all'indietro di tre settimane, e Kratos riappare lì, sul campo di battaglia, con la sua storia da raccontare. In quei giorni è in missione per eliminare Marte, il dio della guerra. È l'ultimo servigio dopo dieci anni di fedele obbedienza che le divinità dell'Olimpo pretendono prima di riscattarlo dal suo passato.

Espressione greve, corpo massiccio e carattere intollerante, Kratos è macchina letale fatta di carne e lubrificata col sangue. Più che nella forma, l'eccezionale caratterizzazione del guerriero si esprime nella sua condotta sul campo di battaglia, un groviglio di odio, vendetta e rimorso tradotto in un turbinio di lame rotanti e membra lacerate. Colpi veloci ma deboli o forti ma lenti possono essere combinati in una vasta gamma di formidabili sequenze tritatutto battendo sui tasti con mutevole tempismo. La comparsa di un cerchio sul capo di un nemico indica che questo è sufficientemente indebolito perché Kratos possa infierire su di lui con attacchi micidiali adeguati alle sue fattezze.

Videogiochi ha già descritto in sede di anteprima le manovre di Kratos a seconda che abbia a che fare con un'arpia, una gorgone o un minotauro, sottolineando la funzione al tempo stesso diversiva e spettacolarizzante di quelle che possono considerarsi delle vere e proprie 'fatality'. Distinte tanto nella rappresentazione su schermo quanto nella loro esecuzione via controller, richiedono cadenzati martellamenti di tasti e rotazioni della levetta analogica in chiave QTE. E quale estasi celestiale è controllare il proprio alter ego nelle sue prodezze da vera forza della natura. Impegnato in combattimento, le energie celate nel suo cuore affranto esplodono come lava dal ventre di un vulcano invadendo il mondo circostante con rabbia e brutalità inaudite. L'emergenza aggressiva del protagonista si fa eleganza, fierezza, dignità di guerriero, generando un rapporto simbiotico con il giocatore che proprio attraverso Kratos si fa furia, sublimandosi in uno slancio di follia sanguinaria. Tutto questo servendosi di sole due armi. Forgiate nei più reconditi recessi infernali, le Blades of Chaos sono lame letteralmente incatenate ai suoi polsi dell'eroe così che egli non possa disfarsene. Ottenibile solo a metà dell'avventura, la Blade of Artemis sacrifica la varietà di colpi dell'arma primaria a vantaggio della forza bruta, candidandosi come valida alternativa soprattutto nei confronti degli avversari più coriacei. Agendo sui tasti dorsali il giocatore è in grado di alternare le due armi senza soluzione di continuità innescando sequenze interminabili capaci di protrarsi per centinaia di colpi. La frenesia dirompente dell'azione non viene mai interrotta nemmeno dalla necessità di ripristinare le proprie risorse energetiche o magiche, saggiamente alimentate dalle esalazioni dei caduti o attingendo a ricchi forzieri proposti ad intervalli strategici.

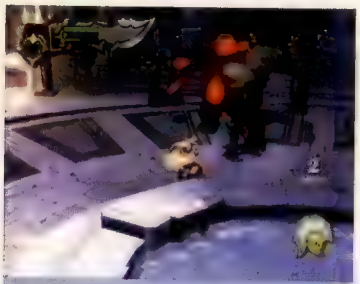
Scavando ulteriormente nelle profondità del sistema di combattimento, *God of War* si sviluppa attraverso dinamiche ben lontane dalla sofisticazione tecnica richiesta da *Devil May Cry 3*, o dalla sincopata alternanza tra attacco e difesa di *Ninja Gaiden*. Al contrario, *God of War* fa dell'accessibilità la sua forza perché chiunque possa abbandonarvisi totalmente e con gioia. Ma non senza pretendere nulla in cambio. Laddove lo scontro con il singolo si dimostra raramente problematico, la vera minaccia si annida nel confronto con la moltitudine. Numerose tipologie di nemici si accalcano attorno al protagonista con frequenza a tratti soffocante, insidiandolo con una pluralità di attacchi diversificati. Non è pertanto saggio abbandonarsi ad un leggiadro button mashing contro semplici legionari non morti quando una gorgone getta il suo sguardo pietrificante da un lato, un'arpia svolazza sulla testa e un minotauro scalpita alle spalle. In modalità Hard, nemici ancor più letali nelle loro offensive convertono l'indulgenza del livello di difficoltà standard in un concentrato di malvagità che riaccende la sfida anche a gioco già ultimato. Fortunatamente, checkpoint invisibili disposti a breve distanza l'uno dall'altro tengono costantemente traccia dei progressi effettuati al fine di scongiurare ogni possibile sentimento di frustrazione.

Ma il titolo Sony non è interamente votato allo spargimento indiscriminato di interiora. Una riuscita mescolanza di fasi platform ed enigmi fa da gustoso condimento alla barbarie. *God of War* non è un'opera intermittente, fatta di sequenze amalgamate tra loro alla meno peggio, ma restituisce al contrario una straordinaria sensazione di densità e compattezza. I puzzle si rivelano spesso ingegnosi, talvolta prevedibili, quasi mai avari di soddisfazione, sebbene il ricorso frequente al disfacimento o alla manipolazione di blocchi di varia entità faccia talvolta desiderare una diversificazione maggiormente pronunciata e un pizzico di fantasia in più.

E ancora, *God of War* eccelle anche per il senso di epica grandezza che sa

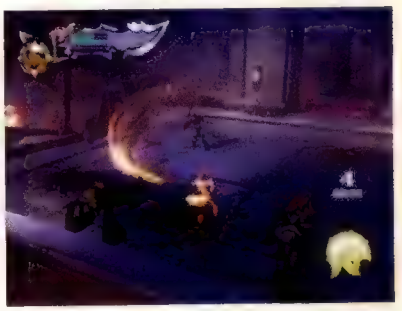
Anche quando Kratos è appeso ad una fune può decidere di sbarazzarsi dei suoi avversari in una varietà di modi diversi: spezzandogli il collo con le gambe prima di scaraventarli nel vuoto, tartassandoli con calci a gambe unite portati al ventre o infierendo con una delle sue lame

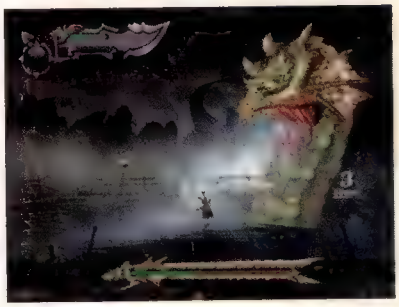
> *"God of War* fa dell'accessibilità la sua forza perché chiunque possa abbandonarvisi totalmente e con gioia. Ma non senza pretendere nulla in cambio"

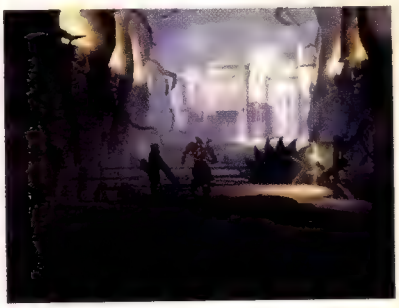


Evoluzioni magiche

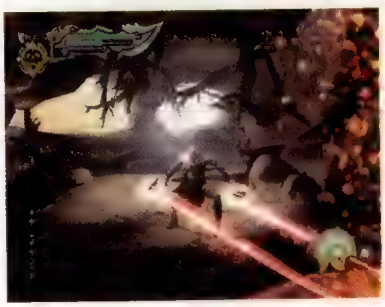
La maturazione di Kratos passa per due strade distinte e intersecanti. Proseguendo nell'avventura, gli dei saranno disposti a fornire nuove abilità magiche, spesso a condizione che vengano superate specifiche prove di fatto agenti da brillanti tutorial. I poteri ottenibili si prestano ad usi diversi. Rage of Poseidon consente a Kratos di scatenare un'esplosione elettrica in grado di indebolire e respingere qualsiasi avversario presente nel suo raggio d'azione, laddove le saette di Zeus' Fury abilitano gli attacchi dalla distanza. Queste stesse abilità, così come le armi in dotazione, possono essere ulteriormente potenziate spendendo le esalazioni spiritiche assorbite durante i massacri.







Sebbene il sistema di ripresa si basi su inquadrature predefinite e invariabili, il loro posizionamento risulta sempre congeniale alla situazione affrontata



trasmettere, succhiando fino al midollo ogni risorsa che la tecnologia gli mette a disposizione. L'accompagnamento musicale di Winifred Phillips, in particolare, propone sonorità cerimoniali e selvagge, solenni e tribali, creando un'eco esterna che avvolge Kratos nel suo viaggio in un mondo realistico nell'aspetto ma dall'atmosfera surreale, un'alba arcaica affollata di presenze pescate dalla mitologia greca e liberamente reinterpretate tanto in chiave estetica quanto comportamentale.

Per concludere, *God of War* è un autentico kolossal del videogioco. Furioso, esaltante, maestoso, l'estrema violenza rappresentata, lungi dall'essere fine a se stessa, si inserisce in un contesto organico, un'avventura a tutto tondo, divinamente godibile quanto magnifica nella sua rappresentazione. Questo perché *God of War* è un evidente frutto della passione piuttosto che della pressione (a realizzare un action game da gettare nella mischia), curato e accudito in ogni sua parte per offrire un'esperienza senza compromessi. E il risultato, inevitabilmente, rappresenta il degno coronamento degli sforzi profusi.

Voto: Nove su dieci

Pochi ma buoni

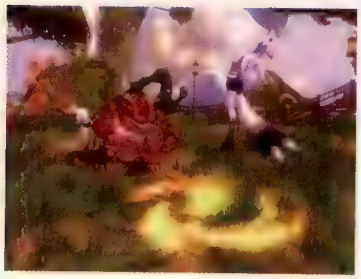
Compreso quello finale, solo tre boss proveranno a fermare Kratos durante il suo cammino. Oltre ad essere probabilmente le creature più impressionanti mai viste su PS2, impegnano in battaglie memorabili richiedendo oltre alle normali mosse offensive anche l'impiego di 'strumenti' offerti dalla scenografia. Il minotauro infuocato, ad esempio, è protetto da una corazza che lo rende immune ai colpi. Kratos deve pertanto prima stordirlo facendogli sbattere la mascella contro il suolo, quindi approfittare della temporanea incoscienza per trafiggerlo con un tronco appuntito.

scheda tecnica

Video
4:3
16: 9
50/60Hz

Audio
Stereo
Dolby Digital 5.1

Altro
Contenuti scaricabili



I vostri pellegrinaggi per le terre dell'Impero vi porteranno ad incontrare anche creature mitologiche. D'altro canto, voi stessi potrete trasformarvi in vari demoni acquisendone le rispettive tecniche

Jade Empire

Sistema: Xbox Versione: Europea Produttore: Microsoft Game Studios Sviluppatore: BioWare

Approfittatene signori, perché questo è l'ultimo giro di danza prima che le luci vengano spente e l'incanto vi consegni alla nuova generazione che nasce. Vivrete altre avventure, sicuramente, ma cogliere l'attimo e assaporare appieno quest'ultimo frutto di una tecnologia sul viale del tramonto è fondamentale. Ciò che si prova partecipando con le proprie emozioni alla storia epica di BioWare è una paradossale nostalgia del presente: sapere che, mentre state giocando, state anche consumando più o meno in maniera irreversibile questa incredibile esperienza. Indietro non si torna. E non si può tornare. Questo motto potrebbe essere eletto come leit-motiv dell'intera situazione di gioco e non vi verrà spiegato il perché, per non cadere nella colpa di aver rovinato la sorpresa a qualche utente troppo sensibile.

Jade Empire è il testamento di un artigiano che riversa nel proprio mestiere tutta la sua vita e la sua passione. Un preziosissimo intarsio digitale, frutto di uno sconfinato amore per i videogiochi, in cui piccole sbavature e microscopiche imperfezioni possono essere apprezzate come marchio di autenticità piuttosto che biasimate come il risultato del distratto beta-testing di un prodotto destinato al mercato di massa.

Intendiamoci, questa non è la favola di Cenerentola, ma considerato l'enorme potenziale della nuova fatica di BioWare, è un vero peccato che la macchina del marketing,

"*Jade Empire* è il testamento di un artigiano che riversa nel proprio mestiere tutta la sua vita e la sua passione. Un preziosissimo intarsio digitale"

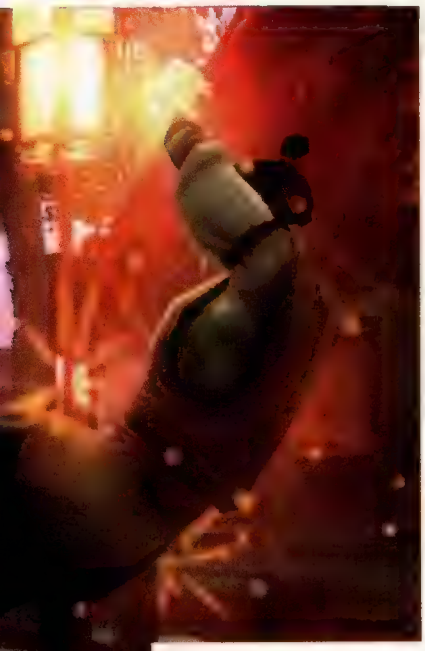
I sette samurai

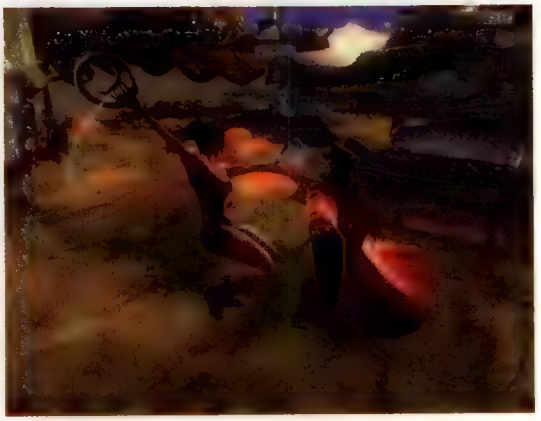
L'opzione scelta da Microsoft per massimizzare le vendite del prodotto consiste in una doppia edizione, regolare e limited, entrambe proposte a prezzo budget (nessuna scusa per attendere un calo di prezzo, quindi). L'edizione limitata, oltre a contenere un DVD con l'immancabile 'making of', vanta una serie di missioni extra e, soprattutto, un eroe in più (Zeng il Monaco), che va a completare la rosa di personaggi selezionabili (che sale così a sette elementi). Considerato che tutto questo patrimonio inedito non verrà mai pubblicato su Xbox Live, è impossibile non concludere che l'edizione regolare sia da prendere in considerazione solo dopo esaurimento scorte.

già indirizzata verso il futuro dell'intrattenimento, non sia interessata a infondergli una identità, per così dire, mediaticamente pervasiva. Ma è un peccato solo per chi non se ne intende, perché i veri conoscitori sapranno assaporare lentamente l'opera del team statunitense come se si trattasse di centellinare un whisky invecchiato a regola d'arte, per poterne cogliere e apprezzare tutte le sfumature aromatiche. Proprio così, *Jade Empire* è uno di quei rari 'titoli d'autore' da gustare sull'ingombrante piattaforma a stelle e strisce di Microsoft, ed è il segno che la sensibilità artistica in questo settore non appartiene solo agli sviluppatori del Sol Levante.

Fin dalle prime battute appare chiaro come l'Impero stesso, con la sua morfologia armoniosamente frastagliata e l'incanto onirico dei suoi scorci panoramici, sia l'indiscusso protagonista. Aloni di luce ed effetti volumetrici e particellari ammorbidiscono anche i tratti più spigolosi, rendendo inevitabile l'abbandono estatico di fronte a certi paesaggi generati dalla matematica. È un universo così ben costruito che è come se esistesse da sempre. È dunque una fortuna che il taglio riflessivo, tipico della struttura da RPG, consenta di godere appieno di tale sfarzo tecnologico senza mai imporre il ritmo. Nonostante il rocambolesco precipitare degli eventi, è infatti sempre possibile dettare il proprio passo, decidendo di volta in volta con quanto impegno dedicarsi alla missione principale piuttosto che approfondire la conoscenza degli abitanti dell'Impero.
Il secondo elemento che testimonia la sconfinata cura con cui è stato seguito il progetto risiede proprio nella sbalorditiva sceneggiatura, che trova nelle fasi di dialogo il punto di forza. Giusto per rendere l'idea della grandiosità dell'opera, basterà dire che gli anziani parlano una lingua fittizia, creata appositamente da BioWare con la consulenza di un linguista asiatico. Inoltre, la natura partecipatoria dei dibattiti rende l'esperienza ancora più memorabile, soprattutto in considerazione del fatto che, come nella precedente rilettura del classico della fantascienza cinematografica, a seconda delle frasi pronunciate e delle azioni intraprese, il 'cammino spirituale' del giocatore potrà imboccare il sentiero filosofico del Pugno Chiuso o quello del Palmo Aperto, modificando di conseguenza anche il percorso di crescita in termini di abilità e stili di combattimento.

Vale la pena spendere qualche parola proprio sul combattimento che, quando l'approccio diplomatico viene rifiutato, si rivela lo strumento più efficace per imporre la propria volontà. Anche il questo caso, il lavoro di ricerca da parte del team di sviluppo è stato encomiabile: più di venti stili marziali differenti sono stati riproposti fedelmente con un'attenzione maniacale per i dettagli, come dimostrano le posizioni di ingaggio e i semplici movimenti di collegamento da un'animazione all'altra. Le tecniche a mani nude rappresentano la base del combattimento, il cui impatto strategico può essere variato ricorrendo a stili di supporto che consentono, ad esempio, di rallentare i movimenti dei nemici o di depredarli di energia spirituale. A questi si affiancano gli stili che richiedono l'impiego di armi (più o meno magiche) e l'uso della magia vera e propria, sia a livello di forza elementale sia come tecniche di trasformazione demoniaca. Ogni stile, inoltre, dispone di un





Durante le fasi di combattimento potrete essere assistiti sempre (e solo) da un compagno. Al termine del gioco vanterete un seguito di 12 adepti, ognuno più indicato di altri a seconda della situazione

attacco veloce, uno potente (che richiede un tempo di carica, ma è l'unico in grado di spezzare la barriera difensiva dell'avversario), di uno ad ampia gittata e della parata (che unita al movimento dello stick analogica permette di schivare i colpi saltando lateralmente oppure alle spalle del nemico). Con la pratica diventa poi possibile effettuare con successo devastanti combo armoniche, passando fluidamente da uno stile all'altro.

Il tutto fa capo ad un sistema di parametri tripartito che riguarda il corpo (l'energia vitale), lo spirito (il ki, deputato all'impiego della magia e delle trasformazioni) e la mente (la concentrazione, indispensabile per usare le armi o rallentare il tempo). Questo sistema intransitivo si applica a quasi tutti i segmenti di gioco, dallo sviluppo delle abilità del personaggio alla scelta dello stile marziale da impiegare negli scontri: i fantasmi, ad esempio, sono immuni alle armi, mentre i demoni sono refrattari alla magia, e così via. Preso nel suo insieme, il game design vero e proprio è elegantemente strutturato, e capace di restituire un immediato senso di profondità.

Tuttavia, l'aspetto più sorprendente di *Jade Empire* risiede nell'estrema immediatezza: è incredibile come un gioco così complesso possa essere padroneggiato tanto velocemente. È stato fatto di tutto per lasciare al giocatore libero arbitrio senza farlo annegare in un oceano di menu. L'intervento in questo senso è richiesto solo per la distribuzione dei punti esperienza, altrimenti l'arma più potente sostituisce automaticamente quella in uso e non ci sono pozioni da stipare e infiniti oggetti da collezionare per poi barattarli con altri più utili. Il processo di semplificazione svolto da BioWare è così viscerale da non vedersi: solo il confronto con altri RPG espone la portata innovativa di *Jade Empire*.

Così tanta, in effetti, che due pagine non bastano certo per contenere e rendere giustizia ad un gioco che vanta (e soddisfa) ambizioni epocali. Ci sarebbe ancora tanto da dire, per esempio sulla trama, densa di colpi di scena come nella migliore tradizione Wuxia: il giocatore può scegliere il proprio alter ego ideale fra sei personaggi, con il quale compiere un lungo cammino iniziatico alla ricerca dei pezzi che compongono un passato avvolto dal mistero, un passato che deve riemergere per poter affrontare la sfida del presente (il Male, proprio quello con la maiuscola, è riuscito a sconvolgere persino gli equilibri del regno dei morti e così anime senza pace continuano a portare il loro tormento tra i vivi, che già soffrono dell'assoggettamento ad un ordine dispotico). E andrebbero spese parole di elogio per lo straordinario commento sonoro, affiancato da un doppiaggio senza paragoni per varietà e interpretazione (anche i sottotitoli in italiano sono di buona fattura).

E poi, e poi, e poi… Ma sarebbe un delitto non concedere al lettore la possibilità di stupirsi da solo. Ancora per alcune settimane, evitate di cedere alle promesse di un futuro fin troppo prevedibile e dedicatevi a questo infinitamente piccolo ma incredibilmente significativo pezzo di storia dell'intrattenimento elettronico. Lasciatevi abbagliare dallo splendore dell'Impero di Giada.

Voto: Nove su dieci

1942 e dintorni

Non paga di aver creato un eccellente RPG per Xbox, BioWare ha voluto esagerare, inserendo negli spostamenti in volo da una zona all'altra dell'Impero un simpatico diversivo, che prende la forma di uno sparatutto a scorrimento verticale: una versione sino-mitologica dello storico *1942* di Capcom. Sorprendentemente piacevole la prima volta, questo semplice shoot'em up può essere evitato dal secondo spostamento in poi. Tuttavia avrete modo di poter giocare ogni singolo livello sbloccato dal menu degli extra, nel caso voleste a tutti i costi migliorare il record.

scheda tecnica

4:3
16:9
Scan. Progressiva

Stereo

2

Tekken 5

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Un livello del vetusto, ma ancora godibile *Starblade* (coin-op, 1991) è il benvenuto passatempo con cui è possibile sollazzarsi all'avvio di *Tekken 5*. Per ottenere la versione completa è necessario sbloccarla all'interno della modalità Devil Within (vedi Il diavolo in corpo)

Dieci anni sulla cresta dell'onda senza nessun segno evidente di affaticamento: questo è *Tekken*, ovvero il simbolo di Namco, dell'era PlayStation e del picchiaduro moderno. Una vera e propria icona, insomma, che non sembra mostrare alcuna ruga, né tantomeno alcun segno di disaffezione da parte dei fan. Certo, *Tekken 4* non ha raccolto consensi unanimi e la concorrenza inizia a respirare rumorosamente sul collo dell'ammiraglia Namco, ma la softco nipponica, conscia della sua posizione di indiscussa superiorità, non ha ritenuto necessario andare oltre una leggera rinfrescata alla sua gallina dalle uova d'oro in occasione di questo decimo anniversario. Una rinfrescata che, curiosamente, passa per un moderato ritorno alle origini, per una strizzatina d'occhio ai rivali più popolari, e per la morte (violenta) di Heihachi Mishima.

"*Tekken 5* è e rimane a tutti gli effetti un *Tekken* in piena regola: diverte la mano, appaga la mente e strabilia l'occhio. E questo è ciò che conta"

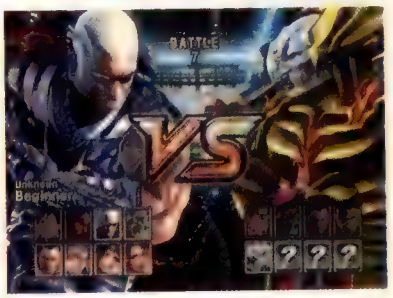
Se il trapasso del Grande Vecchio non merita di essere approfondito (saranno infatti diverse sequenze animate ad erudire adeguatamente l'utente in merito), una certa attenzione va invece dedicata agli altri due fattori citati, dai quali dipende in buona sostanza l'assetto definitivo assunto da *Tekken 5*. Il ritorno al passato a cui si è accennato si esprime nella negazione di quanto di nuovo era stato introdotto in *Tekken 4*. Spariscono i repentini scambi di posizione tra i combattenti, le mosse strettamente collegate a tali inversioni, i dislivelli che caratterizzavano le arene e la presenza talvolta intrusiva di muri e altri ostacoli di vario tipo, più rari e meno importanti ai fini del gameplay in questa quinta edizione. Il tutto fa sì che, in linea di massima, *Tekken 5* somigli più al terzo capitolo della serie che non al quarto, a beneficio dell'immediatezza e di tutti coloro (e sono in tanti) che in *Tekken 3* avevano visto la massima espressione della saga.

Dalla concorrenza, invece, *Tekken 5* ha ripreso alcune idee marginali, come nel caso dell'ispirazione tratta da *Virtua Fighter 4*, ed altre strutturali, nello specifico estrapolate dalla serie *Dead or Alive* di Tecmo. Dal picchiaduro Sega, in particolare, è stata prelevata di peso la possibilità di spendere i crediti guadagnati durante gli scontri nella personalizzazione dei personaggi, i cui costumi possono essere modificati tramite il cambiamento dei colori di base e l'aggiunta di uno o più accessori, oppure addirittura sostituiti con capi di vestiario extra. Sempre sulla falsariga di *Virtua Fighter 4*, la modalità Arcade di *Tekken 5* crea l'illusione di cimentarsi con avversari umani in una sala giochi, contrapponendo all'utente diversi antagonisti digitali caratterizzati da soprannomi, abilità e stili di lotta specifici.

A destare qualche perplessità sono le contaminazioni che hanno portato qualche gene di *Dead or Alive* nel DNA di *Tekken 5*, forse necessarie alla luce della crescente popolarità del franchise Tecmo, ma non sempre azzeccate. Se il sensibile, ma ben calibrato incremento della velocità di gioco è accettabile, infatti, non altrettanto lo sono la frequenza con cui la CPU reitera bovinamente gli attacchi più potenti e i frangenti in cui si viene colpiti ripetutamente senza poter reagire in alcun modo (due marchi di fabbrica di *Dead or Alive*). L'incidenza delle sberle ricevute mentre si è al suolo o, peggio ancora, nei lunghissimi istanti in cui il proprio personaggio si sta rialzando da terra, è nettamente superiore rispetto a quanto accadeva nei precedenti *Tekken*, così come è lampante (soprattutto nei livelli avanzati) l'abuso

Il diavolo in corpo

Prevedibilmente, *Tekken 5* propone un aggiornamento della modalità Tekken Force sottoforma del minigioco Devil Within. Trattasi delle peripezie di Jin, intento a compiere ricerche sul suo passato e sul demone che alberga nel suo corpo. Il tutto passa per una valanga di sberle da dispensare agli sgherri della Zaibatsu Mishima e della G Corporation, nonché ai boss che popolano i labirinti in cui Jin dovrà aggirarsi in forma normale e/o demoniaca. Peccato che la traballante visuale alle spalle del protagonista, il sistema di combattimento semplificato e la piattezza generalizzata dell'avventura rendano Devil Within abbastanza noioso, praticamente degno di essere giocato unicamente per sbloccare gli extra ad esso associati.



I vecchi personaggi rispolverati da Namco sono stati adeguatamente aggiornati per reggere il passo dei combattenti introdotti in tempi meno remoti, mentre i lottatori giudicati dall'utenza un po' troppo potenti sono stati oggetto di un'accurata opera di revisione

della 'lettura' degli input dell'utente da parte della CPU, ovviamente al fine di prevenirne le mosse per opporvi un'adeguata resistenza. Il boss posto da Namco alla fine dello Story Mode, poi, è un autentico trionfo di astio digitale, un po' per il gran numero di attacchi imparabili in cui si produce, un po' per le sue irritanti doti di preveggenza, e un po' per la realizzazione francamente mediocre tanto del boss stesso, quanto dell'ambientazione in cui dispensa il suo irrefrenabile odio e la sua abilità nel barare.

Al di là di quanto esposto, *Tekken 5* è e rimane a tutti gli effetti un *Tekken* in piena regola. Lo dimostrano le decine di mosse e combinazioni disponibili per ogni personaggio, assieme alla possibilità di adottare diversi stili di gioco e combattere in maniera personalissima e a differenti livelli (si può lottare in maniera 'elementare' o sperimentare le tecniche avanzate, ed entrambi gli approcci funzionano egregiamente). Lo dimostrano le collisioni, precise come sempre ed arricchite da un nuovo sistema di rilevamento che, entrando in gioco negli scontri tra colpi eseguiti in volo e attacchi bassi, dà vita a balletti degni del miglior film di arti marziali di Hong Kong. Lo dimostrano i controlli, precisi e pratici nonostante la cronica inadeguatezza del controller quando si parla di picchiaduro. E ancora, lo dimostra il nutritissimo cast di combattenti, arricchito per l'occasione da graditi ripescaggi dai primissimi *Tekken* e dall'inserimento di tre nuovi personaggi (Raven è una specie di clone del Wesley Snipes visto in 'Blade', Asuka è l'ultima esponente del clan Kazama e Feng Wei è un maestro di kenpo malvagio fino al midollo). E lo dimostrano, infine, l'inconsistenza delle storielle che compongono l'ossatura dello Story Mode (un tratto negativo, ma caratteristico di *Tekken*) e la grafica, eccezionale al punto da sembrare addirittura spingere il sistema Sony al di là dei suoi limiti teorici. E non si tema di esagerare nel profondersi in un'affermazione del genere, visto il livello di assoluta eccellenza raggiunto da Namco nella modellazione, nel rivestimento e nell'animazione tanto dei personaggi quanto degli evocativi fondali.

Seppur afflitto da una modesta crisi d'identità, il valore intrinseco di *Tekken* resta estremamente alto anche in questa quinta edizione, e risulta solo moderatamente intaccato dalle intrusioni tollerate da Namco. Ma ciò non impedisce di pensare a cosa sarebbe potuto accadere se gli sviluppatori nipponici avessero avuto più coraggio nel perseguire le linee guida originali della serie. Ma *Tekken 5*, d'altra parte, diverte la mano, appaga la mente e strabilia l'occhio. E questo è ciò che conta.

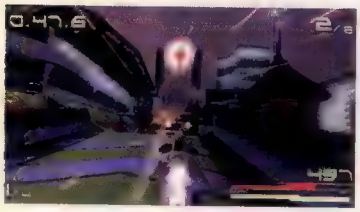
Voto: Otto su dieci

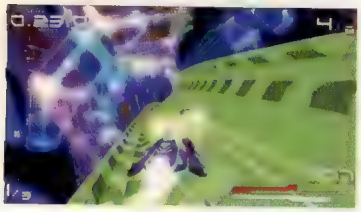
Le origini del mito

Se l'inclusione di uno spin-off dell'ormai storica modalità Tekken Force era piuttosto scontata, decisamente inattesa è la presenza delle conversioni (ovviamente perfette) dei primi tre coin-op della serie. La possibilità di accedere in qualsiasi momento a *Tekken 1, 2 e 3*, nelle rispettive edizioni da sala, oltre ad essere assai gradita, ha l'utile scopo di consentire sia ai neofiti che ai veterani di dare un'occhiata alle origini della serie e di scoprire quanta strada è stata compiuta da Namco dai lontanissimi esordi (dieci anni, nel mondo dei videogiochi, sono davvero un'eternità) ad oggi, tanto in termini di estetica quanto dal punto di vista del gameplay.

WiFi Ad Hoc 8

Contenuti scaricabili
Contenuti personalizzabili





Bastano pochi minuti per sbloccare gli otto tracciati principali, con altri quattro 'Classic' accessibili conseguendo un determinato numero di medaglie d'oro. Questi ultimi (in foto) sono ripescaggi provenienti dai precedenti *Wipeout*, riproposti con un delizioso stile grafico alla 'Tron'

Wipeout Pure

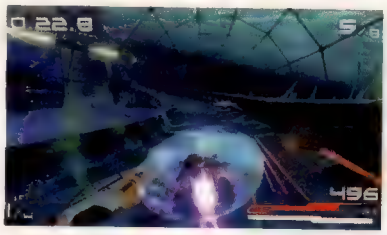
Sistema: **PSP** Versione: **Americana** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Interno (Studio Liverpool)**

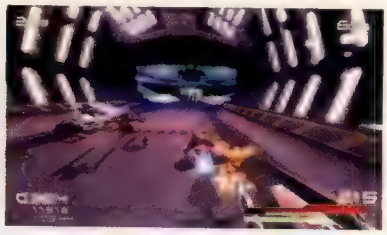
Assistere ai primi passi di PSP nel parco del divertimento itinerante è come rivedere i primi passi di PlayStation nel salotto di quello domestico. Sebbene sia ancora troppo presto per indovinare cosa farà da grande, è evidente che PSP condivida il medesimo DNA ereditato dai suoi fratelli maggiori. Ma più che nel fisico hi-tech e nel carattere aperto al massmarket, l'appartenenza di PSP alla dinastia Sony si manifesta nei suoi primi fraseggi ludici: i giochi che attualmente ne fanno una macchina desiderabile sono esattamente gli stessi che fecero altrettanto di PlayStation circa dieci anni fa. Oggi come allora, sono *Ridge Racer* e *Wipeout* a commuovere il popolo che videogioca.

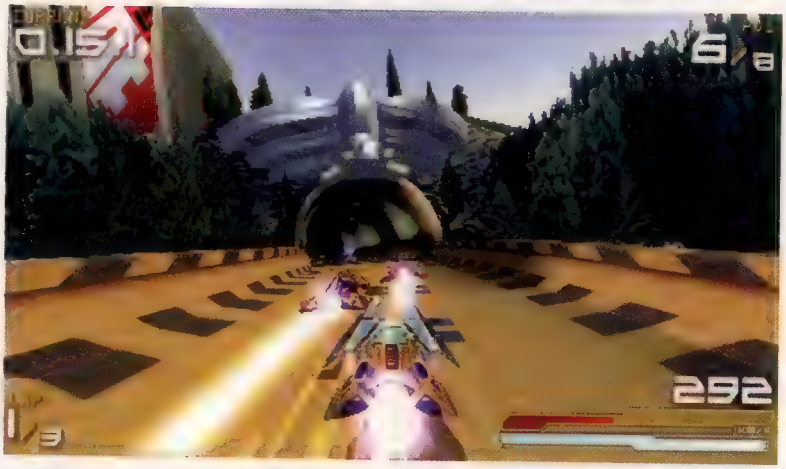
Ricorsi vichiani a parte, laddove la versione PSP di *Ridge Racer* si è limitata a chiarire la potenza del sistema con vecchi contenuti, *Wipeout Pure* è a tutti gli effetti un nuovo episodio del franchise. Incidentalmente, il migliore.

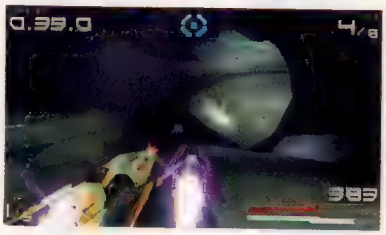
Piuttosto che proseguire lungo il discutibile tracciato alternativo aperto da *Fusion* su PS2, Studio Liverpool è ritornata sulla via maestra per ripartire dal punto in cui la serie aveva salutato l'utenza PSone. I veicoli antigravitazionali di *Pure* navigano le atmosfere futuristiche degli otto tracciati principali con soddisfacente abbandono inerziale e raggelante velocità iperspaziale. La necessità di predisporsi con inconsueto anticipo all'ingresso in curva pensando già a come uscirne, appellandosi agli aerofreni per le virate strette, documenta una dinamica perfettamente in grado di riproporre quell'antica sensazione di scivolare nell'aria cullati da invisibili braccia magnetiche. Sebbene il controllo digitale sia adeguatamente supportato, la natura 'slittante' del disco analogico rende quasi palpabile l'ottima manovrabilità, mentre la pur vagamente superflua possibilità di inclinare il muso in avanti e indietro concorre ad esaltare la rinnovata mobilità aerodinamica dei veicoli. Sensibile alla scarsa accessibilità del dorsale sinistro allorquando si operi sull'analogico, *Pure* permette di associare al destro funzioni da 'freno a mano'. Analogo discorso per la nuova manovra di scarto laterale. Utilissima alle alte velocità per accarezzare acceleratori eventualmente disallineati, si innesca con due brevi colpetti su uno dei due dorsali o, alternativamente, tenendo premuto il sinistro e agendo sul timone. Eseguibili con rapidi destra-sinistra, gli avvitamenti a mezz'aria si aggiungono al novero delle manovre performabili, ricompensando la prodezza acrobatica con una spinta extra al momento dell'atterraggio.

Se è vero che la potenza è nulla senza controllo (e da questo punto di vista *Pure* è senz'altro potente), e anche vero che il controllo è nulla senza un track design decente.



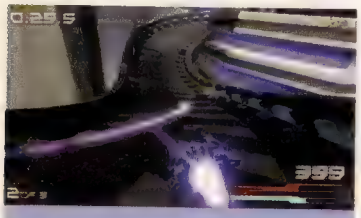






Le armi possono essere assorbite per rigenerare gli scudi, una facoltà che appesantisce il pensiero tattico, ma che permette anche di ottenere qualcosa di utile dalle armi eventualmente indesiderate

> "Fattore critico di ogni racing game, il track design è dove qualsiasi *Wipeout* vive o muore. Nel caso di *Pure*, è dove vive la vida loca"



Pure sound

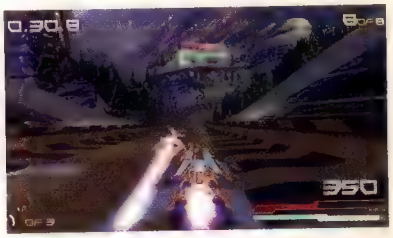
Giocare a *Pure* senza cuffie equivale a vivere metà dell'esperienza. Sebbene le casse standard diffondano le necessarie informazioni sonore, è solo con due auricolari nelle orecchie che i dettagli arrivano al cervello. E sono dettagli importanti perché di fatto donano più vitalità agli scenari di quanto facciano gli elementi in movimento a bordo pista. C'è tanto da vedere quanto da ascoltare: l'elettrico brusio delle insegne al neon, lo sventolio delle bandiere, il fischio delle fughe gassose, lo 'uohm' da spada Jedi al passaggio sulla linea (laser) del traguardo. Pur portando a zero il volume del buon accompagnamento musicale, *Pure* ha comunque tanto da dire.

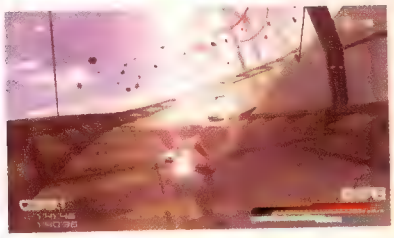
Già fattore critico di ogni racing game con le gomme per terra, il track design è dove qualsiasi *Wipeout* vive o muore. Nel caso di *Pure*, è dove vive 'la vida loca'. Sebbene orfani di avvitamenti e giravolte per chiare incompatibilità di carattere fisico (i veicoli di *Pure* non godono dell'aderenza che permette a quelli di *Fusion* o *F-Zero GX* di procedere capovolti), i tracciati originali disegnati da Studio Liverpool sono facilmente ascrivibili fra i migliori mai percorsi a bordo di un'astronave lanciata ad oltre 700Km/h. A dire il vero, le prime impressioni sembrano contraddire questa affermazione. Delle cinque classi a velocità crescente, le prime due immediatamente disponibili (Vector e Venom) servono al tempo stesso da scuola guida per i neofiti e da soporifero per chiunque altro. Ma basta raggiungere la terza (Flash), affinché il corpo cominci a produrre adrenalina in quantità industriale per poi tremare di terrore alla quarta (Rapier) e collassare sotto il peso di un'accelerazione insostenibile alla quinta (Phantom).

Classe dopo classe, i tracciati crescono tanto in termini di ostilità quanto caratteriali. All'eccellente diversificazione scenografica si finisce presto per associare sentimenti di amore/odio nella consapevolezza che 'questo è il tracciato di quella magnifica curva a gomito seguita da quella fastidiosa serie di chicane' (Città Nuova), che 'questo è il tracciato dei due grandi salti' (Chenghou Project), o che 'questo è il tracciato sospeso in aria con quel lungo e bastardo tratto inclinato sprovvisto di barriere laterali' (Sol 2).

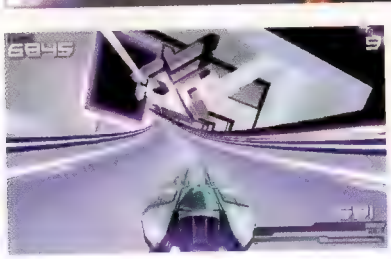
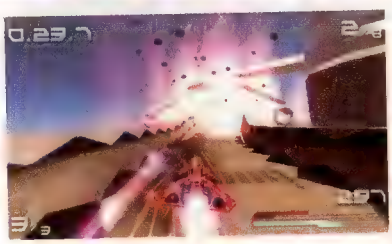
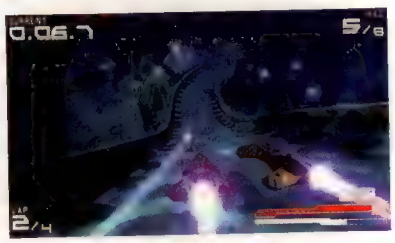
Analogamente, al processo di definizione caratteriale corrisponde anche una sensibile diversificazione in termini di approccio. Come in *Ridge Racer*, curve o pieghe apparentemente innocue si trasformano in trappole insidiose, istigatrici di un totale ripensamento delle traiettorie. Ma a differenza di *Ridge Racer*, la punizione in caso di inottemperanza non è un semplice rallentamento. Nel migliore dei casi si sopporta un danno extra rispetto a quelli già inferti da avversari di rinnovata aggressività, nel peggiore si assiste ad una graziosa panoramica mentre il mezzo spicca un balzo fuoripista, con i cullanti dossi dell'era Venom divenuti insidiosi trampolini in quella Phantom.

Sebbene il fatto che l'accelerazione porti alla variazione sia indubbiamente fenomeno positivo, quando il piacere della guida lascia il posto alla lotta per la sopravvivenza, *Pure* dimostra di aver ereditato dai suoi predecessori tanto i pregi quanto i difetti. Dopo l'otti-





Le scenografie abbondano di particolari come il traffico sulle soprelevate, un stormo di gabbiani che saluta all'ingresso di un tunnel subacqueo o il lento incedere di maestosi dirigibili nel cielo. Un previsto editor online darà modo di personalizzare alcuni tabelloni e di remixare i brani musicali

La modalità Zone (prima da sinistra) si sviluppa su quattro tracciati ad hoc da affrontare sottoposti ad un'accelerazione costante (e fino all'inevitabile esplosione). Ottima palestra per i riflessi alle alte velocità, ricompensa chi consegue tutte le sue medaglie d'oro con la formidabile navetta che ne è protagonista

male equilibrio toccato nella classe Flash, la superiore ostilità della successiva Rapier fa da inquietante preludio all'inferno che attende nella Phantom. La partenza 'a razzo' (eseguibile premendo sull'acceleratore nell'istante del 'GO!') che nelle classi precedenti premiava con il guadagno immediato di un paio di posizioni, nella Phantom equivale ad allungare un braccio nel tritacarne. A patto che un eccezionale allineamento planetario non giochi a proprio favore, il più delle volte si viene bruscamente respinti in ultima posizione, con la barra energetica già decurtata di un terzo. Mine e missili insidiano dal fronte e da tergo, punendo risposte tardive che non potevano essere altrimenti per umana inadeguatezza. E quando reduci da un urto (mentre si scalpita nell'attesa che il mezzo riacquisti velocità, supplicando gli dei affinché quel sofferto 'Pos: 2 / 8' resti tale per altri due millesimi di secondo ancora) si viene investiti da un Quake innescato dall'ultimo della cordata (per poi vederne i razzi sparire all'orizzonte), be', in questi casi c'è il rischio di trovarsi in mano una PSP accartocciata a mo' di caramella. Ma il vero problema della classe Phantom non è tanto legato al livello di difficoltà in sé, quanto a ciò che è richiesto per superarlo. In breve, bisogna adottare lo stile di guida proprio della simulazione automobilistica classica, prendere le bizzarre traiettorie sinusoidali tracciate fino ad allora e stenderle in base ai dettami del manuale di *Gran Turismo*: decelerare prima di inserirsi in curva, allargarsi e poi stringere, accelerare in uscita. Non è per questo genere di manovre che *Wipeout* è stato inventato.

Ma questa è solo una classe. La verità è che il 'grosso difetto' di *Pure* nasce nei confini della Phantom e muore accarezzando la Rapier, lasciando pressoché immacolato il restante 80% di ludogodimento proposto. Sono altre le deficienze che possono dar noia agli evangelisti dell'immacolata concezione videoludica, come i 30fps degeneranti in rapido slideshow fotografico nei momenti di caos assoluto o l'eccessiva solerzia con cui il gioco sblocca i tracciati principali lasciando pochi premi in palio ai giocatori più volenterosi, ma alla luce dell'impressionante densità grafica generale, della cornucopia di effetti speciali prodotti e soprattutto dell'immenso piacere che quella singola curva pennellata 'in piega' riesce a dare, non resta che concedere a *Pure* il titolo di miglior *Wipeout* dai tempi di *Wipeout*. La storia, in effetti, si ripete.

Voto: Otto su dieci

Pure navigator

Sebbene i contenuti scaricabili siano attualmente disponibili (curiosamente) solo per la versione giapponese, Studio Liverpool promette un download gratuito al mese per sei mesi (consistente in un tracciato, un veicolo e una skin), ma non è chiaro quale sia il 'mese di partenza' in Occidente. Ad ogni modo, il sistema di download incluso in *Pure* permette comunque di 'scaricare' qualcosa sulla PSP di chiunque disponga di una copia del gioco. Grazie ad una facile modifica nelle proprietà della connessione WiFi, è possibile dirottare il 'segnale' inviato al sito Sony verso il PC di qualche abitante dell'underground e da lì procedere alla seppur lenta navigazione del web. Maggiori informazioni all'indirizzo http://omlette.net/psp/roto/.

scheda tecnica

Athlon/Pentium III 1.0GHz
512MB RAM
Scheda grafica 32MB (DirectX 9)
5GB su hard disc

Athlon XP/Pentium 4 2.5GHz
1GB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 9)
5GB su hard disc

LAN	4
Online	4

L'indicatore del livello di soppressione ed il reticolo di mira possono essere disattivati per aumentare difficoltà e realismo, al prezzo però di rendere il gioco più lento e frustrante

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Sistema: **PC (ver. testata), Xbox, PS2** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Gearbox Software**

Il successo di titoli quali *Call of Duty* e *Medal of Honor* ha finito per trasformare il genere degli FPS storici in un'occasione per gli sviluppatori di dare sfogo alle loro ambizioni hollywoodiane, con titoli in cui si esalta l'aspetto scenografico della guerra, a discapito della fedeltà storica e dell'autonomia decisionale del giocatore. Al fine di evidenziarsi in questo genere videoludico sempre più inflazionato, Gearbox ha optato per un approccio più realistico in cui alla roboante rappresentazione di storiche battaglie si è preferita un'interpretazione più cruda e verosimile della guerra, con proiettili che uccidono all'istante, corpi straziati dalle esplosioni ed azioni individuali disincentivate in favore delle strategie si squadra.

Per assicurarsi una capacità evocativa superiore rispetto alla concorrenza di stampo cinematografico, Gearbox ha deciso d'ispirarsi ad eventi storici realmente accaduti. I venti capitoli in cui il gioco si divide descrivono quanto vissuto dai tredici membri della Compagna Fox della 101esima aviotrasportata durante lo sbarco in Normandia, dalle retrovie tedesche nell'area di Utah Beach fino alla conquista di Carentan. L'intera vicenda è descritta dal punto di vista del sergente Matt Baker, divenuto caposquadra controvoglia a seguito del caos generato dall'abbattimento del proprio aereo di trasporto. Oltre a costituire la controparte virtuale del giocatore, il sergente Baker introduce con brevi monologhi i capitoli del gioco predisponendo emotivamente alla carneficina che lo attende. Un effetto a cui collaborano anche brevi sequenze d'intermezzo incentrate sul rapporto tra commilitoni, inserite con l'obbiettivo di rafforzare il legame con i propri colleghi.

"Basta sporgere troppo la testa da un riparo o indugiare eccessivamente davanti ad una mitragliatrice per trovarsi a gambe all'aria"

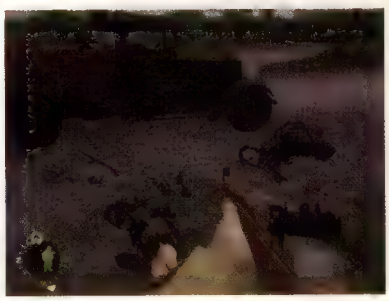
Chi muore si rivede

Considerato lo sforzo compiuto da Gearbox nel curare ogni elemento di *Brothers in Arms* al fine di coinvolgere emotivamente il giocatore, stupisce il fatto che non sia stata in grado di giustificare il ritorno in azione dei propri uomini nella missione successiva a quella che li ha visti cadere sul campo di battaglia. La drammaticità delle urla strazianti che ne accompagnano il decesso svanisce quando ci si accorge di averli ancora accanto all'inizio di ogni missione, a meno che la loro morte non sia prevista dalla sceneggiatura.

Alla disincentivazione di matrice emotiva nell'uso scellerato della propria squadra, Gearbox ha unito un livello di vulnerabilità estremamente elevato sia del giocatore che dei suoi compagni, evidenziando la caducità della vita sul campo di battaglia. Basta sporgere troppo la testa da un riparo o indugiare eccessivamente davanti ad una mitragliatrice per trovarsi a gambe all'aria, con la frustrazione aggiuntiva di dover ricominciare da uno dei rari checkpoint. Questi fattori costringono a ponderare attentamente i propri movimenti, cercando di non esporsi in maniera eccessiva, ma nemmeno di fare troppo affidamento agli oggetti usati come copertura, i cui materiali non assicurano la totale invulnerabilità ai proiettili avversari. L'unica soluzione per sconfiggere le squadre nemiche che interrompono regolarmente l'avanzata della compagnia Fox, consiste nello sfruttare i propri compagni per eseguire una manovra d'accerchiamento. Operazione che costituisce l'elemento su cui verte l'intero impianto di gioco di *Brothers in Arms*.

Dalla progettazione dei livelli sino alla scelta dell'armamento affidato al giocatore, ogni caratteristica di *Brothers in Arms* è stata elaborata in modo da stimolare l'impiego della tecnica d'accerchiamento. Le missioni si sviluppano lungo percorsi predefiniti, suddivisi in 'tappe' teatro degli scontri a fuoco con nemici appostati. Ognuna di queste aree costituisce una sorta di prova d'abilità strategica, in cui bisogna individuare le vie laterali che consentano l'aggiramento delle forze nemiche, nonché la posizione da cui esplodere il fuoco di soppressione a sostegno degli assalitori.

La gestione delle squadre è stata ideata all'insegna della massima semplicità, così come la restante parte del sistema di controllo. Gearbox ha preferito non appesantire eccessivamente il gioco con le sofisticherie simulative presenti in FPS tattici quali *Hidden & Dangerous* o *Rainbow Six*, limitando i comandi disponibili all'essenziale. Questo processo di snellimento ha coinvolto anche convenzioni piuttosto diffuse quali il selettore di tiro delle armi, la posizione prona e la possibilità di sporgersi dai ripari. Buona parte del sistema di controllo è dedicata alla gestione delle squadre, i cui ordini di movimento e fuoco sono assegnati posizionando il reticolo di mira sul luogo da raggiungere o attaccare. L'intelligenza artificiale sviluppata da Gearbox si rivela molto affidabile sia nella comprensione dei tragitti assegnati che nell'individuazione delle corrette posizioni di copertura. Idem per gli avversari, sempre pronti a lanciare granate nei momenti meno opportuni o a punire azioni troppo ardite con una precisione letale. L'unico modo per avvicinarsi a loro indenni consiste nel costringerli a rannicchiarsi dietro i loro ripari ordinando un fuoco di soppressione, il cui esito è mostrato da un indicatore



Potendo recuperare le armi dai cadaveri, le munizioni non sono un problema per il giocatore. I suoi sottoposti godono invece di una riserva infinita, il che non pone limiti al fuoco di soppressione erogabile

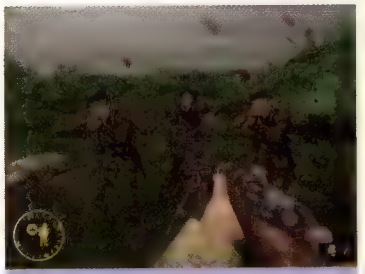
circolare posto sopra ciascuna unità avversaria. Una volta sorpresi sul fianco, i nemici si rivelano facile preda di raffiche di mitra, granate e colpi con il calcio del fucile.

La notevole attenzione dedicata da Gearbox alla manovra d'accerchiamento è anche il punto debole del gioco, dal momento che non sono concesse alternative. Gli sviluppatori hanno infatti scoraggiato con soluzioni più o meno lecite qualsiasi altra tattica che non sia l'attacco sul fianco. Quello frontale è reso assai pericoloso dalla presenza di coperture 'magiche' capaci di occludere completamente le sagome nemiche senza però ostacolarne il tiro, un vantaggio aggravato dall'assenza di granate fumogene e dalla scarsissima precisione delle armi. L'obbligo d'inviare gli ordini solo a livello di squadra, l'impossibilità di tracciare un percorso articolato o di convincere i propri compagni a trattenere il fuoco impediscono l'adozione di tattiche d'infiltrazione clandestina. Infine, dal momento che i nemici sono spesso inchiodati dietro le loro barricate, è impossibile attirarli in una posizione più favorevole.

Ciò che salva *Brothers in Arms* dalla tediosità che caratterizzava il concettualmente simile *Full Spectrum Warrior* sono alcune variazioni alla solita routine strategica. Ad esempio, nel ruolo dei due gruppi di fuoco si alternano una squadra di fucilieri, una di assaltatori ed un veicolo corazzato, quest'ultimo costantemente minacciato dalle armi controcarro tedesche. Gli scenari, solitamente lineari, a volte si aprono in aree liberalmente esplorabili in cui la provenienza della minaccia nemica è meno evidente. Infine non mancano sorprese quali imboscate nelle vie di fuga laterali, tiri di mortai o improvvise apparizioni di carri armati che costringono a rivedere rapidamente la disposizione dei propri uomini. Questi espedienti perdono comunque efficacia nel momento in cui si vuole affrontare nuovamente il gioco, anche elevandone il livello di difficoltà. Una volta completate le venti missioni proposte (impresa che non richiede più di una decina di ore), l'unica alternativa la modalità multigiocatore, per altro piuttosto limitata.

Brothers in Arms rappresenta una breve ma intensa escursione nell'inferno della Seconda Guerra Mondiale che gli appassionati degli shooter ad ambientazione storica non mancheranno di apprezzare. Peccato che l'ostinazione con cui Gearbox ha incentrato l'intero gioco sulla tecnica di accerchiamento unita alla brevità dell'esperienza stessa impediscano alle qualità di *Brothers in Arms* di esprimersi al meglio, e al suo gameplay di minacciare seriamente la supremazia delle varianti hollywoodiane di questo genere di FPS, attualmente superiori in varietà e longevità.

Voto: Sette su dieci



Fratelli in rete

La modalità multiplayer di *Brothers in Arms* è la caratteristica del gioco meno sviluppata. Mutuata direttamente dalla campagna in singolo, consiste in una missione in cui fino a quattro giocatori assumono il comando di altrettante squadre, divise in alleate e naziste, con le prime incaricate di recuperare un oggetto (esplosivo o documenti) e portarlo a destinazione, e le seconde di ostacolarle. Nonostante il buon disegno delle mappe e la loro vastità, la scarsa varietà e la ridotta attrattiva rendono il gioco di gruppo rapidamente noioso, tant'è che non di rado gli avversari finiscono per massacrarsi a vicenda improvvisando uno sterile deathmatch.

scheda tecnica

Video
4:3

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II

Extra
Splitscreen 2

Piatto e privo di particolari virtuosismi tecnici e/o artistici, il comparto grafico di *TT Superbikes* non riesce ad immergere il giocatore nel lussureggiante paesaggio dell'Isola di Man, nonostante la presenza di una o due visuali di discreto effetto tra quelle implementate dai programmatori

Un po' di storia...

Corso per la prima volta nel 1907, il Tourist Trophy dell'Isola di Man è la gara motociclistica più antica del mondo, nonché la più importante tra quelle disputate su strada. Aperta ad un buon numero di categorie che vanno dalle moto di 125cc ai massicci sidecar, la competizione ha luogo nell'arco di due settimane a cavallo tra maggio e giugno, e si corre su un pittoresco circuito stradale lungo poco più di 60 chilometri. Il tracciato, che si snoda tra le verdeggianti colline dell'Isola di Man, è noto in tutto il mondo per la spettacolarità e l'elevatissima pericolosità, e ha ospitato nel corso degli anni campioni del calibro di Hailwood, Agostini, Dunlop e Jefferies.

TT Superbikes

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Jester Interactive** Sviluppatore: **Interno**

Sarà per la maggior popolarità delle automobili rispetto alle dueruote, sarà per l'intrinseca difficoltà nel realizzare una simulazione motociclistica convincente, ma i prodotti dedicati alle varie Aprilia, Honda, Yamaha e via dicendo si possono contare sulle dita di una mano, o quasi. Forte della licenza ufficiale del Tourist Trophy e di una concorrenza non esattamente nutritissima, quindi, Jester Interactive ha ben pensato di scendere in campo con *TT Superbikes*, tentando l'assalto alla leadership indiscussa di *MotoGP*. E mancando il traguardo di due curve abbondanti...

Suddiviso in due modalità denominate Arcade e Sfida, *TT Superbikes* propone gare su piccoli circuiti stradali o sull'intero tracciato del Tourist Trophy composte da un numero variabile di giri, da completare con successo per sbloccare altri eventi e oggetti bonus. L'elementare sezione Arcade culmina in una corsa nel traffico domenicale con tanto di esaltazione delle acrobazie, e in fin dei conti non offre altre emozioni degne di nota, mentre la Sfida è articolata in una lunga serie di prove lievemente più complesse. In breve, si va dai test in pieno stile *Gran Turismo* alle gare suddivise in tappe con punteggi parziali e finali, passando per le sfide contro i piloti più famosi del Tourist Trophy e altre competizioni. Alla fin fine, però, si tratta sempre e comunque di correre a rotta di collo per le stradine dell'Isola di Man, ed è qui che sta l'inghippo.

Pur offrendo diversi livelli di complessità del modello di guida, infatti, *TT Superbikes* rimane comunque estremamente semplicistico, tentando disperatamente di simulare qualcosa ampiamente al di fuori della sua portata. I comandi separati per i freni anteriori e posteriori e la gestione della posizione del pilota in sella, tanto per dirne una, non elevano in alcun modo il livello della simulazione, così come le regolazioni concesse in sede di preparazione della moto non incidono più di tanto sulle gare. E questo è solo l'inizio, visti e considerati gli spintoni che è possibile scambiarsi in pista, persino in curva, senza subire conseguenze apprezzabili, a meno di non salire letteralmente addosso ad un altro pilota. Si può poi andare ad impattare tranquillamente contro i muretti posti ai bordi del tracciato, o salire sui marciapiedi in piena piega, oppure stamparsi contro una casa durante un'impennata senza che la reazione della moto vada oltre un leggero tentennamento, salvo poi trovarsi con il muso a terra dopo un urto apparentemente ininfluente (e dopo le cadute, tra l'altro, può capitare di dover attendere un'eternità prima di poter rimontare in sella e ripartire). Frenare all'ultimo momento e con violenza inusitata e scendere in piega a velocità irrisoria sono azioni eseguibili senza alcun timore, e pure i danni riportati dalle moto e dai sidecar (peraltro non visibili, forse per via della presenza di veicoli reali riprodotti su licenza) richiedono parecchi voli di diversi metri prima di risultare apprezzabili.

Laddove i modelli delle motociclette (e dei sidecar, ovviamente) e dei relativi piloti raggiungono un livello perlomeno decoroso, le texture peccano notevolmente in definizione e pulizia, e le animazioni, generalmente elementari, appaiono addirittura ridicole nel caso delle cadute più disastrose

L'intelligenza artificiale deputata al controllo degli avversari non fa praticamente nulla per migliorare la situazione. I piloti digitali sono quasi totalmente impermeabili all'errore, nonché assolutamente incapaci di affrontare le curve in maniera competente. Quest'ultimo fattore, però, non sembra disturbarli più di tanto, data la loro incredibile capacità di recuperare terreno in rettilineo, anche a cavallo di una moto identica a quella del giocatore. La possibilità di sbloccare moto, colorazioni, caschi, tute, accessori, immagini e filmati, infine, fallisce suo malgrado nell'intento di controbilanciare un impianto di gioco deficitario, ulteriormente appesantito da un comparto sonoro che spazia tra il mediocre e l'agghiacciante e da una serie di caricamenti abbastanza invadenti, non tanto per frequenza e durata, quanto per l'errato piazzamento che finisce per spezzettare il ritmo del gioco ed innervosire oltremodo l'utente. Una reazione, questa, che d'altra parte non è raro provare durante un qualsiasi frangente passato sull'asfalto di *TT Superbikes*...

Voto: Quattro su dieci

MotoGP 4

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Certe cose non cambiano mai, c'è poco da fare. E così, giunti alla quarta edizione di *MotoGP*, le ruote delle moto messe in pista da Namco sono ancora spigolose. Il piatto servito dagli sviluppatori nipponici è più sostanzioso quest'anno (oltre alla classe MotoGP e alle Leggende, infatti, ci sono anche la 250, la 125 e tutte le piste e i piloti della stagione 2004), ma quelle ruote spigolose sono sempre lì a ricordare all'utente che *MotoGP*, in tutti questi anni, è rimasto fedele a sé stesso.

Il che vuol dire che *MotoGP 4*, esattamente come i suoi predecessori, è un arcade puro e duro, praticamente un coin-op nel salotto di casa. Ovvero un titolo semplice, immediato e gratificante, un *Ridge Racer* su due ruote fatto di gare disputate costantemente in mischia, nel bel mezzo dell'azione. E provvisto, inutile dirlo, pure di un bel set di controlli estremamente precisi, caratterizzati dai comandi separati per i freni, dalla possibilità di spostare il peso del pilota (i cui effetti sul gameplay sono però dubbi) e da diverse azioni speciali, tra cui figurano impennate, provocazioni, celebrazioni ed altro.

MotoGP 4, insomma, non cerca di essere nulla di più di un arcade motociclistico, ed in tal senso va intesa anche la modalità Simulazione. Ben lungi dal costituire ciò che il nome lascia intendere, infatti, tale modalità va vista più che altro come un ulteriore livello di difficoltà da aggiungere a quelli già disponibili, visto che contempla unicamente le cadute conseguenti alle discese in piega al di fuori della pista e alle accelerazioni eccessive con la moto inclinata. Gli urti a velocità moderata non producono conseguenze, così come le frenate violente eseguite in piena curva con il ginocchio a terra, mentre i settaggi operabili sulle moto sono ridotti all'osso, ma del resto non è in queste cose che risiede l'anima di un arcade come *MotoGP 4*.

Nell'interpretazione namchiana del motociclismo, l'esaltazione viene dal tremolio quasi incontrollabile del mezzo meccanico occorrente al raggiungimento delle velocità più elevate, o dal saltellamento della ruota posteriore nelle inchiodate in cui ci si produce mentre le curve si avvicinano a velocità stratosferica, quando tutto scorre via in una frazione di secondo e l'ottima estensione del campo visivo aiuta a pianificare le pieghe. Oppure ci si può infiammare nella ricerca spasmodica dello stile perfetto, diretta conseguenza dell'osservazione dei replay delle prime gare, impietosi nell'affiancare gli inevitabili tentennamenti e la guida nervosa dell'utente inesperto alle impeccabili traiettorie pennellate senza sforzo apparente dagli antagonisti controllati dalla CPU (seppur stavolta vittime anche loro di umani errori e incidenti).

È chiaro che i difetti non mancano in *MotoGP 4*, e annoverano ad esempio la discutibile realizzazione delle gare disputate sotto la pioggia, in cui è talvolta letteralmente impossibile indovinare la posizione e il verso della curva in avvicinamento se non quando è troppo tardi, ma includere la semplicità del gioco tra tali difetti sarebbe profondamente ingiusto. E questo perché, come s'è detto in precedenza, *MotoGP 4* vuole essere 'soltanto' un arcade e nulla di più, senza avanzare quelle pretese simulative che, finendo per essere puntualmente sconfessate, determinano quasi sempre la rovina dei giochi motociclistici. L'unico grande rimpianto è l'esclusione di una modalità online (invece presente nella versione giapponese) per ragioni di presunta inadeguatezza dell'infrastruttura europea.

Quella di *MotoGP* può essere vista, da una parte, come una serie rannicchiata da tempo su sé stessa, incapace di crescere e di osare un qualsiasi tentativo di evoluzione e/o rivoluzione. Dall'altra parte, invece, può apparire come un franchise ostinatamente fedele al suo spirito da coin-op e sempre in grado di divertire senza ricorrere a troppi fronzoli e complicazioni. In buona sostanza, quindi, sta all'utente la scelta del punto di vista a lui più consono tra quelli esposti, magari con un'occhio alla pochezza dell'offerta nel settore dei giochi motociclistici su PlayStation2...

Voto: Sette su dieci

scheda tecnica

Video
4:3
16:9

Audio
Stereo
Surround

Multiplayer
Split-screen 2
LAN 8

Oltre che altamente spettacolare (in particolare quando ci si volta per guardarsi alle spalle), la nuova visuale dall'interno del casco si dimostra inaspettatamente pratica. A patto che non ci si dimentichi di liberare regolarmente la visiera dai moscerini e dalla polvere, s'intende...

Extra!

Rimpolpare una meccanica di gioco squisitamente arcade non è poi così difficile se si fa ricorso ad una corposa serie di extra, e Namco crede ciecamente in questo metodo. *MotoGP 4* propone un allenamento modellato sullo stile delle patenti di *Gran Turismo*, una modalità multiplayer in LAN per 8 giocatori con il supporto per gli auricolari USB, una ricca selezione di sfide (si va dagli slalom tra i birilli alla singolar tenzone contro un pilota famoso) e un negozio in cui spendere i punti guadagnati nelle gare per acquistare filmati, foto, piste ed altro. Immancabile, infine, la modalità Stagione, nella quale si può tentare di portare al successo il proprio alter ego digitale partendo dai team di secondo piano della 125, con tanto di obiettivi di classifica da raggiungere e test stagionali per il nuovo materiale tecnico.

Video
4:3

Audio
Stereo

Multiplayer
Split-screen 2

Dal momento che non esiste un sistema di compravendita, l'acquisizione di auto nuove nella modalità carriera passa per una sorta di roulette fra le vetture che hanno terminato la gara con piazzamenti inferiori al proprio. Una soluzione discutibile per gli appassionati desiderosi di salire a bordo di un'auto specifica

Carriera entusiasmante

Sebbene l'IA di *Enthusia* non sia superiore a quella di *GT4*, la modalità carriera è strutturata in maniera tale da offrire un adeguato tasso di sfida. Ogni gara ha corso nel rispetto di una scaletta cronologica di eventi, e non è possibile acquistare auto, ma solo vincerle e vederle 'maturare' con l'uso in funzione dei 'punti esperienza' acquisiti durante le varie sfide. Dal momento che il livello competitivo cresce col tempo e non v'è modo di 'barare' usando auto elaborate in gare già vinte, il giocatore è obbligato a dare sempre il massimo per non arrivare alle settimane conclusive della sua carriera al volante di un'auto poco performante. Gli urti e i fuori pista vengono inoltre puniti con una decurtazione di HP. Finire una gara con zero HP significa saltare una settimana di corse.

Enthusia Professional Racing

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno**

La buona notizia è che *Enthusia* non delude le aspettative. La cattiva notizia è che quelle aspettative non sono mai state stellari. Sperare che in due anni di sviluppo si potessero comprimere i dieci di maniacale affinamento di cui è frutto *Gran Turismo 4* sarebbe stato come pretendere di vincere il titolo iridato del campionato di Formula Uno stringendo in mano un foglio rosa fresco di stampa. C'era (e c'è ancora) semplicemente troppa strada da fare per coprire la distanza che ormai separa il franchise Sony da tutto il resto.

L'esordio di Konami nel campionato dei racing game per PS2 denuncia buona consapevolezza dei presupposti del simulatore automobilistico moderno. Duecento vetture riprodotte su licenza di 50 case costruttrici soddisfano eventuali manie collezionistiche mentre il repertorio dei settaggi, sebbene semplicistico nell'esposizione, permette di adattare il comportamento di ogni automobile alle proprie preferenze, agendo su fattori come la durezza degli ammortizzatori, la campanatura delle ruote o i rapporti del cambio. Alla modalità carriera si affiancano testa a testa via split-screen, gare libere, prove a tempo e una 'Rivoluzionaria' reinterpretazione della scuola guida, mentre una completa collezione di fondi stradali (dall'asfalto cittadino, bagnato o meno, allo sterrato, alla sabbia del deserto) provvede a diversificare l'esperienza corsistica.

Malgrado le preoccupanti ambizioni di realismo espresse da Konami, il modello di guida è curato, ma non scavalca i confini del buon senso. Più permissivo rispetto a *Gran Turismo 4* (soprattutto sui terreni sdrucciolevoli), *Enthusia* si lascia giocare anche disabilitando ogni genere di aiuto elettronico, a patto di vantare una certa dimestichezza nel dosaggio analogico di freno e acceleratore e di non pretendere prestazioni che l'auto di cui si è al comando non è realisticamente in grado di offrire. Esattamente come in *Gran Turismo*, infatti, ogni vettura si distingue dalle altre con decisione, esigendo stili di guida specifici. Ciononostante, a differenza del titolo Polyphony, *Enthusia* soffre di una certa carenza 'comunicativa', soprattutto in termini di beccheggio e tipo di trazione. Non che il gioco non distingua fra sospensioni rigide o morbide, oppure fra trazione anteriore, posteriore o integrale, ma lo fa in maniera quasi 'sussurrata', sottoponendo il modello poligonale a oscillazioni appena accennate rispetto al più espressivo *Gran Turismo 4*. Ne consegue che buona parte delle forze in gioco, piuttosto che percepita, va letta adocchiando il Visual Gravity System posto nella parte bassa dello schermo. E non è una soluzione particolarmente riuscita. Pur illustrando accuratamente le forze agenti sul mezzo e le relative ripercussioni sull'aderenza di ogni singolo battistrada, l'iconografia del VGS non riesce a sopperire alla carenza comunicativa di fondo.

Quest'ultima è aggravata da una sensibile tendenza al sottosterzo di quasi ogni vettura, determinata da una fallace calibrazione del raggio di inclinazione delle ruote in funzione della velocità di marcia. Laddove sia accettabile che a parità di inclinazione dello stick analogico lo sterzo si 'addormenti' all'aumentare della velocità, il necessario 'risveglio' nel caso opposto ha corso in *Enthusia* solo a velocità ridottissime, obbligando ad un frequente uso compensativo del freno a mano. La pratica è senz'altro d'aiuto in questo senso, ma piuttosto che gratificare chi persevera, lo mette semplicemente nelle condizioni di percepire il problema, trasformando ogni curva in un momento di apprensione piuttosto che in un evento da brivido.

Enthusia non sarà quindi un racing game perfetto, ma ciononostante è uno dei pochi in grado di arrivare a leggere la targa del capocordata, insidiandolo con un buon modello fisico e una modalità carriera ben strutturata e stimolante (vedi box). Pur proponendo ciò che a *Gran Turismo* manca, non riesce però ad eguagliarne il resto (non ultimo il comparto audiovisivo) per raffinatezza e stile, rimanendone in scia nell'attesa che un probabile seguito tenti il sorpasso. Magari su PS3. Magari prima di *GT5*.

Voto: Sette su dieci

Midnight Club 3: DUB Edition

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate)** Versione: **Europea** Produttore: **Rockstar** Sviluppatore: **Rockstar San Diego**

Ci sono almeno due buoni motivi per cui Rockstar abbia voluto investire così tanto tempo e denaro nel terzo capitolo di *Midnight Club*, serie nata su PS2 nell'ormai lontano 2000. Il primo è quello di provare a creare un brand prestigioso e d'impatto da affiancare all'apparentemente inattaccabile *Grand Theft Auto*. Il secondo quello d'inserirsi prepotentemente in un mercato che sembra essere la nuova gallina dalle uova d'oro, quello dei giochi di guida arcade. Come risaputo, leader del gruppo sono in questo momento *Burnout 3: Takedown* e *Need for Speed: Underground 2*, titoli da cui gli sviluppatori di Rockstar San Diego hanno sicuramente mutuato diverse scelte.

Il primo passo in avanti rispetto al passato, evidente nel nome stesso del gioco, è la partnership con la rivista americana di elaborazioni automobilistiche e lifestyle DUB Magazine. È grazie a questa collaborazione e all'acquisizione (finalmente) di licenze ufficiali per le auto e le moto incluse che *Midnight Club 3: DUB Edition* ha potuto raggiungere una personalità e un carattere molto più marcati. I mezzi a disposizione sono circa una cinquantina, e comprendono sia auto di lusso che veicoli più popolari, oltre a quattro moto, tra cui due Ducati e un'Aprilia. Tutti i veicoli possono essere trasformati ed elaborati come da copione: vincendo le varie gare della modalità carriera e spendendo ad hoc i soldi guadagnati.

Gli interventi possibili sono essenzialmente due: meccanici ed estetici. I primi sono meritevoli di lodi: basta acquistare le varie parti speciali (marmitte, centraline, iniettori, e così via, tutti rigorosamente su licenza) per vedere crescere le prestazioni del proprio bolide (riassunte in tre semplici parametri). Dal punto di vista estetico, invece, sarebbe stato lecito aspettarsi di più, ma la collaborazione con DUB Magazine ha portato all'inserimento di scelte 'stilose' piuttosto che alla sovrapposizione di più livelli di vinile come accade in *Underground 2*. Resta comunque interessante la possibilità di ruotare e zoomare liberamente la propria vettura per ammirarne i dettagli.

In gara, *Midnight Club 3* prosegue dritto per la strada tracciata dai precedenti episodi. Tre sono le città nelle quali si gareggia (San Diego, Detroit e Atlanta), ciascuna caratterizzata dagli edifici più rappresentativi dell'ambiente metropolitano originale, ma votata a una sola esigenza: quella di correre in libertà. Rockstar ha infatti puntato ancora molto sul free roaming, ovvero sulla possibilità di percorrere il tragitto che si preferisce (o meglio, il più rapido che si riesca ad elaborare) per raggiungere tutti i checkpoint indicati sulla mappa. Le competizioni sono inoltre numerose e in gran parte coinvolgenti, tenute insieme da un meccanismo di progressione che (a beneficio della varietà) si divide fra i tre contesti metropolitani piuttosto che proporli in sequenza come nel secondo episodio.

Il modello di guida è arcade, sfacciatamente arcade, e, a differenza dell'edizione precedente, vede le moto guadagnare quella manovrabilità prima appannaggio delle sole automobili. Si corre con brutale naturalezza in *Midnight Club 3*, zigzagando nel traffico cittadino sotto lo sguardo atterrito dei pedoni, usando disinvoltamente tonnellate di nitro e infilandosi velocissimi all'interno di strette scorciatoie che solo un'attenta analisi della città (da condurre preferibilmente nella 'libera' modalità Cruise) può aiutare a scoprire.

Dal punto di vista grafico, invece, *Midnight Club 3* poteva dare di più. Su PS2 il frame rate presenta cali vistosi, mentre su Xbox è poco più che sufficiente. Gli amanti di questo genere di corse saranno comunque ben disposti a tapparsi il naso, complice anche la presenza di una modalità online.

Il vero problema del titolo Rockstar è che nonostante gli evidenti passi in avanti compiuti non offre nulla di realmente nuovo. Migliora il proprio carattere e si allinea, sia dal punto di vista tecnico che da quello delle possibilità, a quanto offerto dalla concorrenza. Ed è 'normalmente' divertente. A voi decidere se possa bastarvi o no.

Voto: Sette su dieci

scheda tecnica

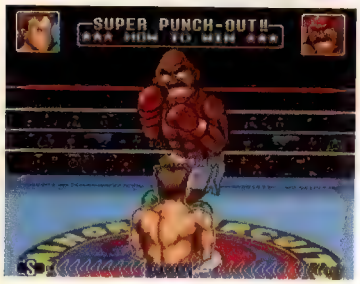
Video	
4:3	PS2, Xbox
16: 9	PS2, Xbox
Audio	
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Multiplayer	
Split-screen	PS2, Xbox (2)
Online	PS2, Xbox (8)

Il roster di macchine disponibili va dai soliti bolidi giapponesi (Supra, Lancer, Skyline, ecc.) a supercar come la fantascientifica McLaren F1 LM passando per 'pappomobili' come la Chrysler 300c

DUB magazine

Per quanto riguarda stile di gioco e le elaborazioni, Rockstar ha saggiamente deciso di appoggiarsi a DUB Magazine, rivista di tendenza americana che si occupa di documentare le personalizzazioni delle auto possedute da personaggi famosi come Tyson, Snoop Dogg e Eminem. Manco a dirlo, le vetture proposte sconfinano spesso nella tamarraggine più becera, ma visto anche il successo riscosso da 'Pimp my ride' e programmi TV simili, non c'è alcun dubbio che il pubblico a cui si rivolgono sia mostruosamente ampio.

4:3	PS2, Xbox, GC
16:9	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Offline	2



L'edizione GameCube include una versione perfettamente emulata di *Super Punch-Out!!*, storico boxing game Nintendo pubblicato nel 1994 su Super NES. Il gioco è immediatamente accessibile dal menu principale

Haymaker

Gli Haymaker sono colpi dalla potenza straordinaria e dall'esecuzione opportunamente più macchinosa. Quest'ultima passa per una breve rotazione dello stick destro all'indietro, seguita da un rapido affondo nella direzione opposta, simulando così il caricamento del colpo effettuato dal pugile. E se normalmente ogni atterramento è preceduto da una fase di 'appannamento' del soccombente, durante la quale la telecamera si avvicina ai contendenti sfumando i contorni dello schermo, grazie ad un Haymaker ben assestato è possibile stendere l'avversario per direttissima. Una manovra rischiosa che richiede enorme tempismo, così da non sbilanciare gli equilibri del modello di combattimento.

Fight Night Round 2

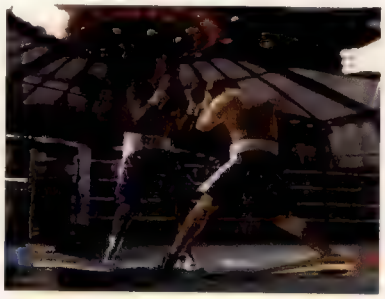
Sistema: **PS2, Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **EA Chicago**

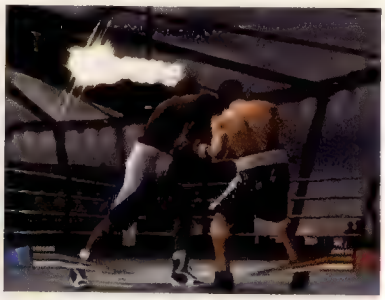
Fight Night Round 2 è il classico esempio di quali risultati possano essere raggiunti quando i budget pluri-milionari e il know-how di un grande publisher sono messi al servizio di idee fresche e dall'alto valore ricreativo. La simulazione di pugilato made in Electronic Arts sfoggia la solita cornice fatta di infinite personalizzazioni, statistiche strabordanti e lottatori su licenza, sorretta (e qui viene il bello) da un sistema di controllo che stupisce per forza innovatrice e flessibilità.

Il Total Punch Control, già presente nel prequel, viene riconfermato in questa edizione 2005, mettendo nuovamente in luce tutto il suo valore. Grazie all'uso combinato dei due stick analogici è possibile gestire con facilità e precisione il proprio boxeur digitale. La levetta sinistra è deputata allo spostamento sul ring, mentre quella destra assolve il compito di scagliare un ampio set di colpi all'indirizzo dell'avversario. Ciò che rende davvero unico questo layout, tuttavia, è l'intuitivo legame sussistente tra le mosse eseguibili e la loro esecuzione via controller. Per sferrare un gancio, ad esempio, è sufficiente compiere un breve arco con lo stick destro, mentre l'uppercut è associato ad un movimento semicircolare dall'alto verso il basso. Un simile approccio è stato applicato anche alle manovre evasive. Agendo sugli stick analogici in congiunzione ai tasti dorsali è possibile, rispettivamente, schivare o parare i colpi dell'avversario, approfittando poi del suo sbilanciamento per ripartire in 'contropiede'.

Ma a rendere grande *FNR2* non è il solo Total Punch Control. Piuttosto, il sistema di controllo si rivela un ottimo catalizzatore di tutti gli altri pregi sfoggiati dalla simulazione EA. Il primo dei quali è la sensazione di fisicità trasmessa da ogni incontro. La telecamera virtuale sottolinea con un costante moto ondulatorio l'azione su schermo, traballando vertiginosamente in seguito ai colpi più violenti. Gli stessi pugili reagiscono ai colpi subiti scomponendosi e vacillando con grande verosimiglianza. Affondo dopo affondo, i movimenti dei contendenti divengono progressivamente più lenti e impacciati. I tagli e le tumefazioni sul viso testimoniano fedelmente l'andamento dell'incontro, relegando di fatto la barra dell'energia ad un ruolo quasi accessorio.

Lo stesso ritmo di gioco contribuisce a instillare nel giocatore un asfissiante sentimento di pericolo incombente. Imparare a difendersi è fondamentale, dal momento che farsi sorprendere da un solo colpo ben assestato può portare direttamente al tappeto. Ragion per cui l'attacco a testa bassa è una strategia che non paga. La strada che porta alla cintura di campione passa per lo studio dell'avversario, una difesa accorta e una consapevole azione di logoramento, pronti a uscire dal proprio guscio per poi scoccare la stoccata vincente. Merito di una IA avversaria sempre all'altezza della situazione, nonché puntuale nel punire le incertezze del giocatore.





Gli sviluppatori sono riusciti a trasformare in intrattenimento ogni fase dell'incontro. Dopo essere crollati al tappeto è necessario spostare due cursori verso il centro dello schermo per evitare il KO (a sinistra). Nelle interruzioni tra un round e l'altro, inoltre, è possibile agire attivamente per curare gonfiori e lacerazioni (a destra)

La stessa cura riposta nel combattimento è ravvisabile anche in tutto ciò che avviene fuori dal ring. La modalità Carriera permette di prendere sotto la propria ala protettrice un giovane lottatore e di guidarlo verso il titolo iridato. Questo comporta non solo la scelta della categoria in cui combattere, ma anche l'ordine in cui affrontare gli esponenti del ranking mondiale, cercando di non bruciare il proprio atleta dandolo in pasto a pugili fuori dalla sua portata. Ogni incontro è preceduto da una fase di allenamento giocabile, in cui sviluppare le caratteristiche base tramite l'uso di sacchi pesanti, pesi o manichini. Si tratta di mini-giochi tanto basici quanto nel complesso divertenti. Nel caso venissero a noia, è comunque possibile automatizzare la procedura.

Grazie ad un modello di combattimento complesso, ma perfettamente assimilabile nel medio-lungo periodo e ad una modalità Carriera articolata e appagante, il titolo EA merita l'attenzione di ogni videogiocatore. Perché ci sono titoli sportivi che, forti di una qualità ludica superiore alla norma, riescono a trascendere la nicchia di tifosi a cui sono principalmente indirizzati. *FNR2* è senza dubbio uno di questi.

Voto: Otto su dieci

FIFA Street

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Americana** Produttore: **EA Sports Big** Sviluppatore: **EA Canada**

Vi fu un tempo, prima dell'avvento di Sua Maestà *Winning Eleven*, in cui i giochi di calcio seri erano roba da europei. Mentre le creazioni di Dino Dini e Sensible Software impazzavano su Amiga, i coder nipponici sembravano più interessati a reinventare con fantasia, piuttosto che a emulare. E così in sala giochi comparvero titoli come *Soccer Brawl* di SNK, in cui energumeni corazzati facevano partire missili terra-aria capaci di trascinare inermi portieri fin dentro la porta. A distanza di qualche lustro, la geografia del videogioco calcistico è stata completamente ridisegnata, e se ad Oriente Konami persegue il realismo incontaminato, dal Canada arriva *FIFA Street*, in cui i portieri vengono ancora una volta travolti da missili terra-aria. Come ai vecchi tempi.

FIFA Street è il calcio visto dagli occhi di un pubblicitario Nike. Otto campioni si sfidano a forza di tunnel e veroniche in campetti dislocati nelle principali metropoli mondiali. Dalle favelas di Rio ai tetti di Barcellona, passando per i vicoli 'sgarruppati' di Roma o le 'gabbie' di New York, ogni partita rappresenta un tripudio di evoluzioni al confine della fisica terrestre. La struttura di gioco, in realtà, ricalca fedelmente quella proposta dalla maggior parte dei titoli EA Big. Si parte con un plotoncino di brocchi sgraziati e, partita dopo partita, si accumulano i crediti necessari per prendere parte ai tornei più prestigiosi, arruolando strada facendo campioni di caratura internazionale. Gli incontri sono dei concentrati di emozione calcistica: in base al tipo di competizione, ci si confronta al meglio delle cinque reti o giocando due tempi da tre o cinque minuti.

Una volta scesi in campo, sono i trick a farla da padroni. Grazie all'uso combinato dello stick destro e di un tasto dorsale è possibile irridere gli avversari con sombreri, tunnel e finte di corpo di ogni tipo. Tutto è lecito, anche giocare di sponda con i muretti laterali, come faceva il tamarro di quartiere quando si era bambini. Queste mosse speciali sono tanto utili a saltare l'uomo per puntare dritti alla porta avversaria, quanto a rifocillare la barra posta in cima allo schermo. Al riempimento di quest'ultima, è possibile scaricare un tiro di inusitata potenza. Semplice e spettacolare, insomma.

Purtroppo il giocattolo si rompe in fretta, manifestando i gravi difetti che minano le fondamenta del gioco EA Big. Se quanto c'è di buono può essere ricondotto all'imprinting del franchise Street, quanto vi è di sbagliato è invece un'eredità del marchio *FIFA Soccer*. Gli atleti slittano disordinatamente per i campetti urbani, risultando parecchio legnosi e ardui da controllare. Nelle situazioni di mischia il problema si fa drammatico, anche a causa di una risposta ai comandi poco tempestiva. Altri dolori provengono dal settore dell'intelligenza artificiale. I propri compagni non difendono e seguono malamente l'azione, risultando quasi sempre fuori sincrono rispetto all'andamento del match. E la stessa fase difensiva è troppo lacunosa anche per un gioco spiccatamente arcade come questo. Nell'impossibilità di seguire o marcare l'uomo, l'unica alternativa è quella di stenderlo al tappeto. Sempre che ci sia qualcuno della propria squadra in difesa. A conti fatti, l'azione solitaria insistita diventa ben presto la strategia più facile e fruttuosa, con nefaste ripercussioni sul divertimento a lungo termine.

L'elenco di difetti piccoli o grandi che macchiano l'ultima prova di EA Big potrebbe andare avanti ancora a lungo, partendo dai portieri (che passano dall'invincibilità al nottambulismo nel giro di pochi istanti) per arrivare alla ripetitività che attanaglia il gioco già dopo poche ore. Ma a tenere parzialmente a galla *FIFA Street* è il connubio tra accessibilità e godimento visivo. Ormai assuefatti a miriadi di simulazioni, è quasi liberatorio ritrovare un gioco in cui alla pressione di pochi tasti seguono immediatamente prodezze balistico-circensi. Un sogno che diventa realtà per qualsiasi giocatore di calcio mancato; in pratica, il 95% della popolazione maschile italiana. Ed è a partire da questo che EA dovrà lavorare in un eventuale sequel: confermare la componente 'Street' e rifondare quella 'FIFA'.

Voto: Cinque su dieci

4:3	PS2, Xbox, GC
16:9	PS2, Xbox, GC
Scan. Progressiva	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Offline	4

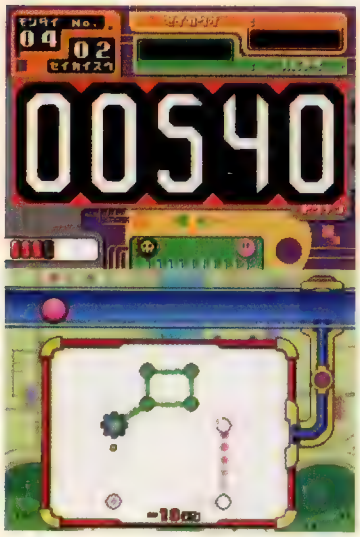
I giocatori vivono di un gran numero di animazioni motion captured, notevoli sia per qualità che per spettacolarità. I movimenti non sono però raccordati con la necessaria cura, e l'effetto complessivo è innaturale

Cecchini in mutande

Una delle idee più interessanti introdotte da EA Canada in *FIFA Street* è il sistema di gestione della mira. Non appena un giocatore oltrepassa la metà campo, una piccola porta appare nella parte inferiore dello schermo. Durante la pressione del tasto di tiro è possibile agire sullo stick sinistro per spostare un 'mirino' all'interno della rete stilizzata, determinando così la direzione del pallone. Naturalmente la fedeltà della esecuzione è proporzionale alle capacità tecniche del giocatore controllato. Un'ottima trovata, che forse meriterebbe una chance anche in titoli più 'seriosi'.

Touch! Kirby

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **HAL Laboratories**



Gli scontri con i boss di fine livello sfruttano il touch screen per vivacizzare la struttura ludica: il migliore fra questi chiede di unire una serie di punti come accade sulla pagine de La Settimana Enigmistica, ma ad un ritmo forsennato

Coloro che dopo aver provato *Catch, Touch, Yoshi!* fossero rimasti delusi dalla bizzarra struttura di gioco, saranno felici di sapere che *Touch! Kirby* è proprio un platform game vecchia maniera: otto mondi diversi, ognuno composto da tre livelli distinti, buffi boss da sconfiggere secondo tradizione e, come ovvio, una mezza infinità di bonus segreti da scovare.

In realtà, una piccola differenza rispetto ai classici platform game in *Touch! Kirby* c'è, eccome: il giocatore non controlla direttamente la gommosa palla rosa di Nintendo, ma disegna arcobaleni per indirizzarne il perenne moto rotatorio. Come in *Catch, Touch, Yoshi!*, quindi, il sistema di controllo ignora croci direzionali e combinazioni di tasti per affidarsi esclusivamente all'utilizzo del pennino. Ciò che sorprende è quanto un sistema di controllo così elementare riesca a risultare non solo fresco e divertente, ma anche estremamente flessibile e profondo.

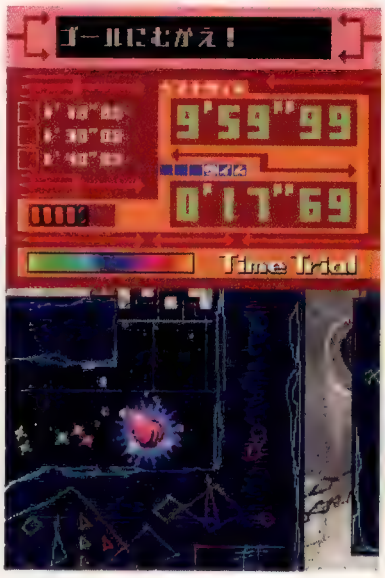
A seconda delle traiettorie disegnate col pennino, infatti, la rosa mascotte Nintendo si esibisce in veri e propri exploit ginnici, tra sprint tesi a travolgere carinissime mostruosità assortite e morbide evoluzioni aeree. I propri tratteggi funzionano in pratica come magici tapis roulant multicolore, ma non solo. Disegnando l'opportuna traiettoria circolare è possibile imprimere a Kirby una tremenda accelerazione centrifuga utile a far strage di nemici e a percorrere in fretta tratti in salita. E mentre una fisica coerente infonde fiducia stimolando l'esecuzione di manovre apparentemente rischiose in un frenetico susseguirsi di pennellate multidirezionali, il level design mette continuamente alla prova il proprio spirito di adattamento, come nel caso dei livelli subacquei, in cui la necessità di ostacolare il moto ascensionale di Kirby (essendo pieno d'aria) obbliga a 'ribaltare' completamente il proprio stile di disegno.

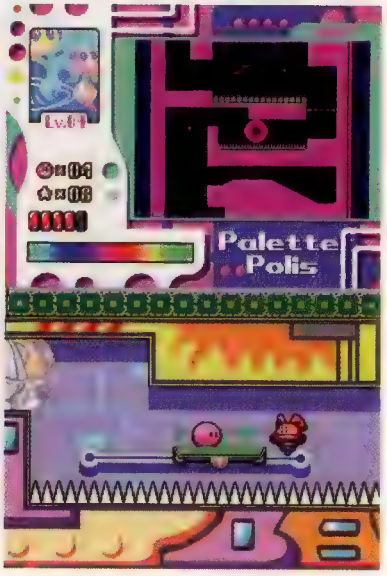
Questo è solo un piccolo indizio della strampalata fantasia ludica alla base di *Touch! Kirby*, un gioco dove, a tutti gli effetti, non si finisce mai di giocare. Tra gare di salto in lungo alla fine di ogni livello, veri e propri minigiochi camuffati di boss finali e decine di situazioni diverse da risolvere a colpi di stilo (pulsanti da premere mentre la palla rosa è in volo, blocchetti da distruggere utilizzando il pennino come un trapano), si finisce per apprezzare il nuovo platform game di Nintendo per quello che è, ovvero un nuovo episodio della saga di *Kirby*. Come tale, quindi, è ovvio che si porti dietro anche i vanti e i difetti storici della serie. Tra i primi è impossibile non citare il gelatinoso, pastelloso e pennarelloso stile grafico, a tratti uno dei punti più alti mai toccati da un platform game bidimensionale. Tra i secondi, invece, è difficile non criticare l'estrema facilità di buona parte dei livelli, complicati solo dalla ricerca delle medaglie necessarie a sbloccare tinte extra per l'inchiostro del proprio pennino e personaggi supplementari.

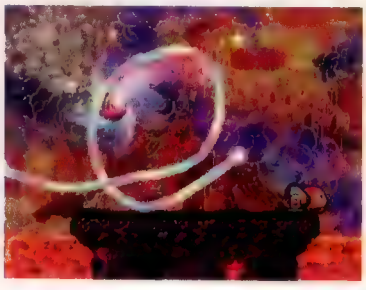
Proprio attorno alla conquista delle medaglie ruotano due delle modalità di gioco secondarie di *Touch! Kirby* (con una terza di fatto costituita dagli scontri con i boss fatti 'minigioco'), ovvero le corse contro il cronometro e le gare al risparmio di inchiostro. Le prime si spiegano da sole, mentre le seconde chiedono di attraversare i vari livelli limitando il più possibile l'utilizzo del pennino, costringendo quindi a memorizzare la struttura di ogni schermo e a tratteggiare appena il percorso per lo sferico Kirby. La buona riuscita in ognuna di queste discipline, capace di rosicchiare famelicamente la propria scorta di tempo libero, energia e pazienza, porta alla conquista di ben tre di quelle medaglie che fungono da moneta sonante nella bottega degli extra a cui si è accennato.

Insomma, ancor più che una conferma della duttilità del sistema di controllo basato su pennino e touch screen, *Touch! Kirby* è un ottimo platform game, fondato su elementi quanto mai tradizionali eppure svecchiato dal disegno a mano libera. E questo è forse l'elemento determinante: del resto, a chi non piace disegnare?

Voto: Otto su dieci





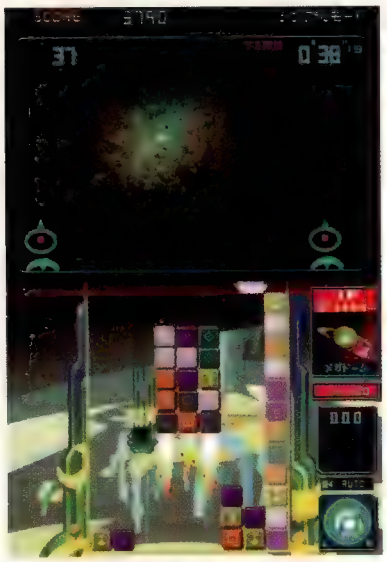


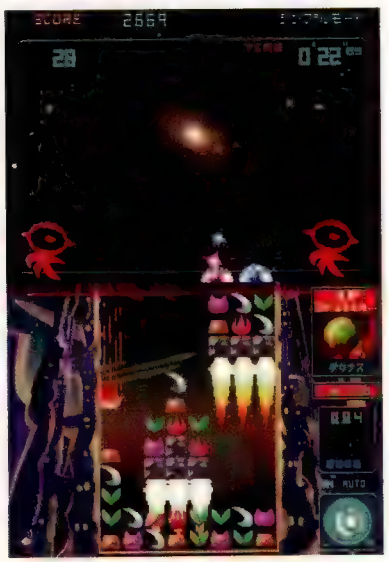
Un mondo bellissimo

Ancora più che una mascotte di Nintendo, Kirby è una mascotte per una fascia di videogiocatori immersi in un immaginario pop, naïf e fanciullesco. Nel caso vi ritroviate nella descrizione appena accennata, il consiglio è quello di cercare i punti di contatto tra questo immaginario tinteggiato di colori primari e le geniali intuizioni raccolte nel volume 'Mascotte!', curato da MondoFragile. I riferimenti reciproci tra le creazioni di Ken Hoshino, Kanae Asai e D'Holbalchie Yoko (autori di alcune delle opere illustrate nel libro) e certe derive artistiche proprie del mondo dei videogiochi sono più di quanti ci si potrebbe aspettare. Tra pupazzi di stoffa sullo stile di PaRappa the Rapper, buffissime mostruosità grafiche e magnifici oggetti di design, ogni buon fan di Kirby non potrà che ringraziare i propri dei della fantasia. L'introduzione del volume, tra l'altro, è opera di Matteo Bittanti.

Meteos

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Bandai** Sviluppatore: **Q Entertainment**





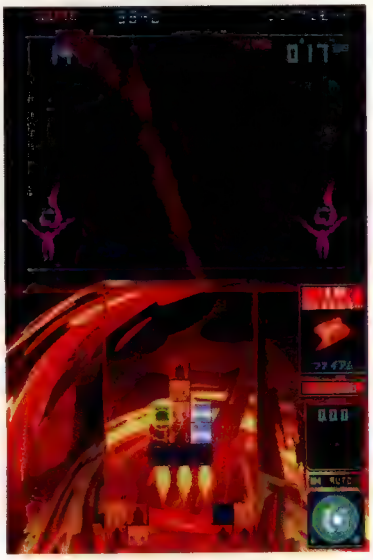
Il tono di *Meteos* è sicuramente più leggero ed ironico di quello di *Lumines*: gli esserini che ballano impazziti sullo schermo superiore sembrano pronti ad esplodere in diabolici "chu, chu, chu"

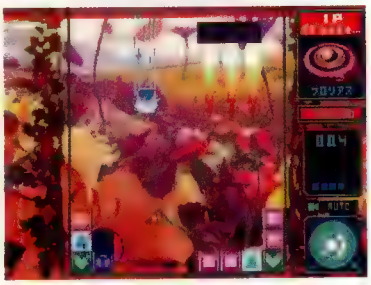
Egiù mattoncini. Sebbene possa sembrare strano, ormai quello dei puzzle game a base di tasselli colorati è quasi un genere a sé considerata la vastità di regole e meccaniche di gioco impilate ordinatamente su decine e decine di blocchetti rossi, verdi e blu. Il nuovo gioco della giovane Q Entertainment di Tetsuya Mizuguchi, sviluppato da Masahiro Sakurai (ex game designer di Nintendo), è sotto molti punti di vista cuginetto dello strepitoso *Lumines* per PSP.

Il termine 'cuginetto' non è da intendersi solo come un vezzeggiativo, ma anche come un buon misuratore della sua indole pestifera. Se l'ipnotica meccanica di gioco di *Lumines*, infatti, era avvolta da un'aura stilosa e rinfrescata da cascate di acid jazz, quella di *Meteos* è sulfurea, birbante, adrenalinica, oltre che impacchettata in una veste grafica e sonora estremamente chiassosa. Nemmeno a dirlo, la deviata sensibilità di Mizuguchi e Sakurai è riscontrabile in ogni orpello produttivo, con il tocco del primo ad illuminare il comparto grafico e la martellante colonna sonora, e quello del secondo a vivacizzare le schermate di selezione e la modalità di acquisizione dei bonus e degli extra. Per descrivere la meccanica di gioco di *Meteos* un punto di partenza vale l'altro, e quindi si può iniziare proprio dalla compulsiva raccolta dei materiali necessari all'acquisto di nuove skin e nuove canzoni.

Ognuno dei pianeti che ospita la schermata di gioco vera e propria (ovvero il classico pozzo in stile *Tetris*), è interessato da una forza di gravità propria, capace di influenzare pesantemente le azioni del giocatore. Queste ultime si limitano allo spostamento di blocchi colorati lungo una linea verticale che, una volta caduti dall'alto, si posano sul fondo dello schermo. Avvicinando almeno tre blocchi dello stesso colore, questi decollano verso l'alto, coinvolgendo nel volo tutti i tasselli nelle vicinanze (o meglio, tutti i tasselli sovrastanti). Una volta scaraventati i blocchetti in aria, e a seconda della forza di gravità, al giocatore sono concessi alcuni istanti per riorganizzare le proprie mosse, così da creare altre catene sugli ammassi di blocchi fluttuanti (ovvero su tutti quei tasselli troppo pesanti per raggiungere lo schermo superiore) o combinare quelli rimasti a terra in modo tale da formare una catena di 'controbalzo'.

Se la meccanica di gioco può sembrare complessa, è solo perché in realtà *Meteos* si gioca come nessun altro puzzle game: il sistema di controllo, interamente basato sull'utilizzo del pennino, è di fatto il primo elemento distintivo nei confronti di *Lumines*. La velocità manuale richiesta al giocatore, sommata a quella neuronale, è assolutamente vertiginosa, sposandosi perfettamente con il ritmo di gioco (spezzettato in brevissime partite da due, tre,





quattro minuti) e con la tempesta sonora scatenata da Mizuguchi. I blocchetti di cui si è detto, inoltre, fungono da vera e propria 'moneta di scambio' nell'economia del gioco, andando a replicare a seconda del colore uno specifico elemento naturale. Proprio le diverse combinazioni di elementi, indispensabili per acquistare nuovi pianeti (o, per amore dello stylish, nuove 'skin') finiscono per spingere a cimentarsi in brevi partite in ogni momento libero, ammesso e non concesso che la meccanica di gioco non sia sufficiente attraente.

Anche per quanto riguarda il bacino di opzioni, *Meteos* si distingue per profondità e ricchezza di alternative, cedendo il passo solo quando si cerca un'esperienza di gioco più strutturata, simile alle maratone da venti (e passa) minuti di *Lumines*. In effetti, tutte le modalità di gioco alternative di *Meteos*, che siano incentrate sul completamento dello Story Mode o sulle sfide in multiplayer, finiscono per essere più che altro psichedelici lampi di gameplay, brillanti di luci aliene e risonanti di echi elettronici ma, proprio per la brevità dell'abbaglio, anche poco ipnotici (a patto di non isolarsi dal mondo giocando decine e decine di brevi partite da qualche minuto con gli auricolari). In questo caso, le possibilità di decollare aggrappati ai lapilli elettronici di Mizuguchi ci sono tutte.

Voto: Otto su dieci

scheda tecnica

WiFi Ad Hoc 4

Game Sharing

Il comparto sonoro interessa, marginalmente, anche il gameplay, con riff hard rock ad indicare una velocità di ricaduta maggiore e sonorità eteree a suggerire un ritmo di gioco più rilassato

Demo wifi

Tra le opzioni di gioco spiccano senza dubbio quelle incentrate sul multiplayer. Le sfide, non troppo dissimili da quelle in singolo, possono essere organizzate sia con una (grazie al game sharing) che con più copie del gioco. Ma a dire il vero, l'opzione più interessante (già vista nell'austero Polarium) è quella che permette di trasferire per mezzo del collegamento WiFi una versione demo di *Meteos* sul DS dei propri amici. Questi ultimi, volendo, possono in seguito addirittura sfidarsi in multiplayer tra di loro.

Pac-Pix

Il giocatore può disegnare un Pac-Man grande come tutto lo schermo, ma controllarne i movimenti in mezzo agli ostacoli non sarà poi facile

La mia stilografica

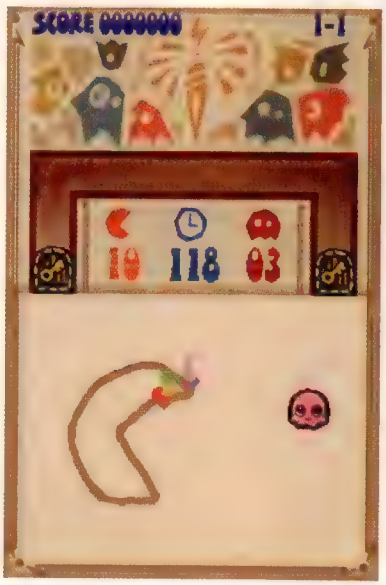
Era piuttosto prevedibile: mentre in Giappone Nintendo ha dato il via al lancio di modelli di DS con colorazioni differenti, le confezioni dei giochi hanno iniziato ad arricchirsi di pennini personalizzati capaci di titillare le morbose pulsioni collezionistiche dei videogiocatori più sensibili. Nella confezione di *Touch! Kirby* Nintendo ha pensato bene di inserire un pennino rosa, mentre per *Pac-Pix* Namco ha fatto veramente le cose in grande. Lo stilo allegato, infatti, è un vero e proprio matitone, nobilitato inoltre dalla miniatura di Pac-Man sull'estremità superiore.

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Quel ghiottone di Pac-Man, dopo aver assunto il ruolo di alfiere della tanto sbandierata connettività di casa Nintendo nel compulsivo *Pac-Man VS* per GameCube, ritorna a sorpresa come vivace testimone delle potenzialità del touch screen di Nintendo DS. *Pac-Pix*, intravisto per la prima volta allo scorso E3 e da molti considerato poco più che una tech demo, in realtà nasce come un progetto destinato alle sale giochi. Un progetto, tra l'altro, già con qualche anno alle spalle, e che per motivi di costi di realizzazione ha trovato solo ora, nel nuovo portatile Nintendo, una piattaforma sulla quale esprimersi.

La natura profondamente arcade di *Pac-Pix* è evidente fin dai primi momenti di gioco, istanti capaci di regalare una buffa sensazione di vertigine a chiunque sia abituato a videogiocare da anni e anni. In effetti, le regole non potrebbero essere più semplici: lo schermo inferiore funge sia da area di gioco che da foglio da disegno. Proprio su quest'ultimo il giocatore è chiamato a scarabocchiare un *Pac-Man* che, se disegnato con sufficiente precisione, prenderà vita e comincerà a gironzolare per lo schermo. A questo punto è concessa la possibilità di indirizzarne il moto disegnando alcune pareti, la cui consistenza però è soggetta al passare del tempo. In termini pratici, insomma, ogni colpo di stilo sul touch screen deve essere rapido, veloce e frenetico, anche perché lo sciocco Waka-Waka di Namco ha la tendenza a scappare via oltre i bordi dello schermo, sprecando così uno dei bozzetti del giocatore (o, per meglio dire, una delle sue 'vite').

Se le premesse ludiche paiono elementari, è solo perché ancora non ci si è concentrati sullo scopo del gioco: divorare i fantasmi. Questi, che deambulano in ognuna delle schermate che compongono i dodici capitoli dello 'story mode' (se così si può chiamare), sono infidi, sfuggevoli e birichini proprio come i vecchi Pinky, Inky ed ectoplasmatici soci, ma hanno perso la facoltà di sbranare famelicamente il buon Pac-Man. In compenso, per rendere le cose più complesse, gli sviluppatori hanno pensato bene di buttare nel calderone una manciata di elementi di gioco aggiuntivi, dispiegati tra l'altro su entrambi gli schermi del DS. Questi sono forse il rimando più tangibile alla natura arcade di *Pac-Pix*, visto che sono così pochi e così facilmente riconoscibili da intuirne gli scopi al primo sguardo. Accomodando respingenti, serrature e macchie di colore (schizzate da fantasmi birichini, e sulle quali è impossibile trattegiare un Pac-Man), ben presto l'area di gioco si trasforma in un vero e proprio campo da battaglia, congestionato oltre ogni limite. Eppure le sorprese non sono ancora finite: dopo pochi capitoli del libercolo di *Pac-Pix*, mentre gli ostacoli aumentano in maniera (quasi) vertiginosa, al giocatore vengono concesse un paio di opportunità ludiche in più, ovvero le possibilità di disegnare delle piccole frecce pronte a saettare per lo schermo e delle grosse bombe da far esplodere, previa accensione della miccia. Nemmeno a dirlo, mentre aumentano le possibilità di 'intervento grafico', aumentano anche gli elementi di disturbo. Tra specchi riflettenti, falò da vivacizzare, fantasmi da mangiare seguendo un ordine numerico e veri e propri boss di fine livello, ogni capitolo di *Pac-Pix* è una vera e propria palestra di gioco, capace di assorbire in maniera compulsiva quei cinque minuti di tempo libero che, di fatto, paiono tanto affascinare le alte sfere di Nintendo e Sony.



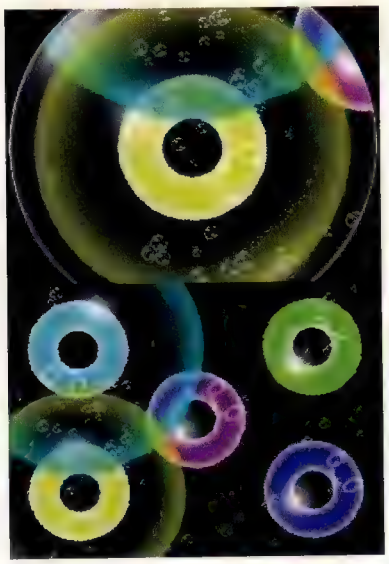
L'unico vero problema di *Pac-Pix* è anche il suo vanto maggiore, ovvero l'ovvia origine arcade. I dodici capitoli di gioco, infatti, per quanto divertenti, scorrono via decisamente troppo in fretta, lasciando il giocatore con un passatempo piacevolissimo anche dopo la conclusione, ma a conti fatti parzialmente incompiuto. Nell'esperienza di gioco di *Pac-Pix* vi è un retrogusto amaro, prerogativa esclusiva di chi oltre a videogiocare si cimenta nel game design di fantasia. L'impressione finale è quella di trovarsi innanzi ad un gioco accennato, che si scopre solamente quel tanto che basta per far intravedere il proprio enorme potenziale.

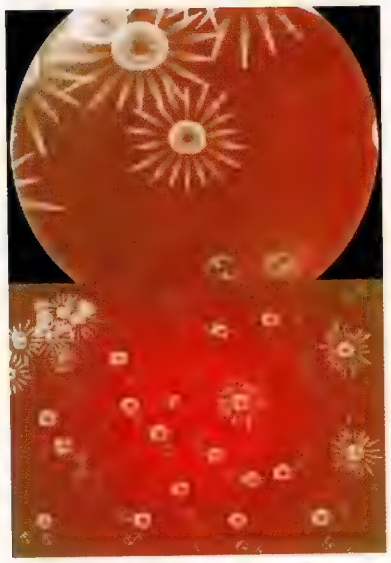
Ma queste sono perplessità che lasciano veramente il tempo che trovano, soprattutto se chi si presta alla nobile arte del disegno a mano libera è tutto tranne che un videogiocatore navigato. L'immediatezza del sistema di controllo (niente tasti e croci digitali nemmeno questa volta), la trasparenza del gameplay, la simpatia della veste grafica fanno di *Pac-Pix* un gioco perfetto per i neofiti. Tutti i teorici del videogioco, invece, faranno bene a prendere appunti. Dopo *Catch*, *Touch*, *Yoshi!*, *Touch! Kirby* e *Pac-Pix* è ormai ufficiale: è nato un nuovo genere, quello dei picto game.

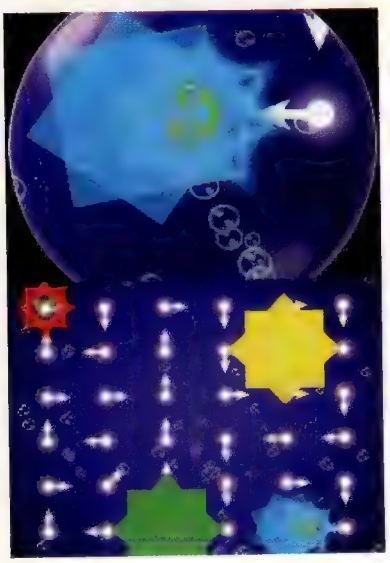
Voto: Sette su dieci

Electroplankton

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Toshio Iwai**



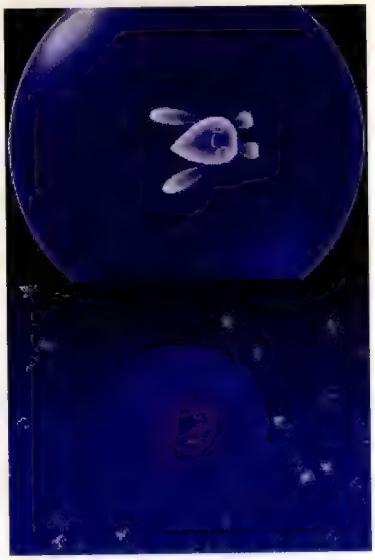




Tanto vale chiarirlo fin da subito: *Electroplankton* ha veramente poco in comune con i videogiochi. L'unico accenno ludico è lo stimolo sensoriale, la stessa vertigine del girotondo quando si è piccini, visto che non vi sono tracce tangibili di agonismo e di fortuna nel canovaccio sonoro architettato da Toshio Iwai.

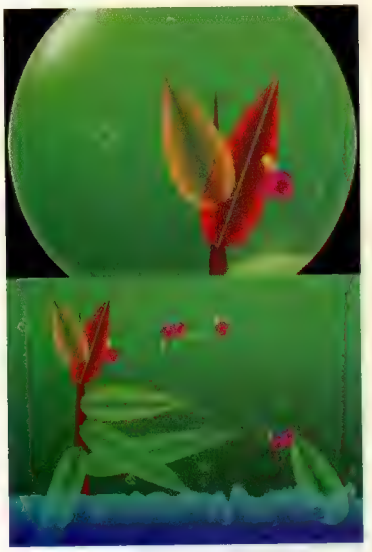
Più che un videogioco, quindi, *Electroplankton* è un giocattolo. O meglio ancora, una gigantesca (ma anche piccolissima) confezione di scatolette Lego, ognuna contenente una serie di tasselli sonori con cui trastullarsi, solleticarsi, cullarsi. In ogni scatoletta sonora, oltre agli strumenti musicali di cui si è accennato (ammesso e non concesso che sia possibile definire tali microrganismi e altre amenità ittiche), esiste anche un intero ambiente subacqueo, una sorta di scenario nel quale liberare i pesciolini e, di conseguenza, la propria fantasia. Il primo dei dieci ambienti armonici, battezzato laconicamente Tracy, è un manifesto praticamente perfetto di quello che il 'gioco' è in grado di offrire. Lo schermo inferiore, che funziona sempre e comunque anche come sistema di controllo, pare completamente colmo d'acqua, con tanto di minuscole bollicine d'ossigeno che si inerpicano verso la superficie. Sul fondale, in apparente stato vegetativo, riposano sei piccole e carinissime creature marine di diverso colore, meduse troppo cartoon per essere credibili. Tutto intorno, la quiete. Ma per romperla, basta un attimo. Toccando con la punta del pennino una medusa, e scarabocchiando una traiettoria con un gesto più o meno veloce, la creatura marina inizierà a deambulare lungo il percorso tracciato emettendo una sorta di sghemba melodia. Un tratto breve e rapido, magari disegnato nella parte inferiore dell'acquario, darà così il via ad un frenetico loop dalle sonorità piuttosto gravi. Un gesto più dolce ed armonioso, invece, magari portato da un lato all'altro dello schermo, sfocia in una melodia decisamente meno ossessiva e frenetica. Sebbene i limiti di un esperimento del genere siano oggettivamente innegabili, resta il fatto che avere dei confini così ben delineati porta inevitabilmente ad un abuso della fantasia (melodica, ma non solo), con il giocatore chiamato ad inventarsi continuamente nuovi trampolini sonori, vuoi ascoltando il suono di parole scritte su schermo o (come consiglia il magnifico manuale di istruzioni) disegnando forme geometriche per mezzo di un normografo.

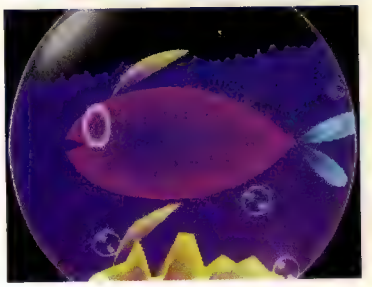
Come detto, quella battezzata Tracy è solo una delle dieci scatolette di mattoncini musicali con cui giocherellare. Le altre nove, tutte caratterizzate dalla stessa eccellente attenzione per i preziosismi grafici e sonori (questi ultimi tesi a trasformare gli schermi del DS in una sorta di stralunato carillon psichedelico), non fanno altro che sottolineare la voglia di sperimentazione che deve aver mosso Toshio Iwai. Sguazzare nelle pozzanghere musicali di Hanenbow o punzecchiare con la punta dello stilo la flora (o la fauna?) ittica di Marine-Snow regala sempre e soltanto una sensazione impagabile, capace di resistere anche all'inevitabile voglia di esaminare ogni giocattolo dal punto di vista concettuale. Anche sotto questo profilo *Electroplankton* è assai stimolante, meritandosi più di un plauso per quanto riguarda la ricerca nel campo della manipolazione dei suoni (come ampiamente dimostrato in Lumiloop dalla dilatazione delle note di un organo per mezzo della rotazione vorticosa del pennino sullo schermo) o l'inquieto matrimonio tra musica e matematica (non è un caso che molte delle melodie acquatiche vadano a sfiorare echi e temi cari ai Tortoise e a tutte le scorie del post rock di Chicago e dintorni).



Come si sarà capito, *Electroplankton* è un prodotto così atipico da non poter essere giudicato con i normali strumenti di critica. L'interesse nei confronti di questo giocattolo per adulti è proporzionale al proprio interesse per la musica, per la ricerca grafica e per le derive psicotrope. I limiti dell'esperimento sono palesi, soprattutto agli occhi e alle orecchie di un musicista esperto, pur celando comunque motivi di svago e di riflessione. Ma tutte queste sono considerazioni assai concettose che, una volta immersi in *Electroplankton*, lasciano il tempo che trovano. L'unica certezza è che la confezione di *Electroplankton*, sistemata sullo scaffale di fianco a quella di *Daigasso! Band Brothers*, gronda weirdness e coolness da ogni spigolo.

Voto: -





Alla splendida confezione di *Electroplankton* è allegata una coppia di auricolari, a tutti gli effetti indispensabili per godere appieno del 'gioco'. Il consiglio è quello di evitare sempre e comunque di appoggiarsi alle casse del DS, preferendo per le esibizioni live il collegamento ad un impianto HiFi

Ricercatore subacqueo

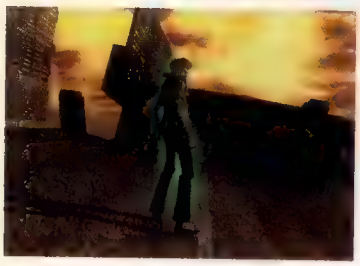
Nel corso della passata Game Developers Conference, Satoru Iwata ha accennato all'opportunità di offrire ai videogiocatori esperienze che nemmeno sanno di voler provare. *Electroplankton* è senza dubbio una di queste. Il suo autore, Toshio Iwai, sebbene completamente sconosciuto in Occidente, è da sempre impegnato in ricerche sulla sinestesia e sulla manipolazione sonora, sfociate nel corso degli anni anche in esperimenti vagamente commerciali. Quindici anni prima di *Rez*, per esempio, Iwai sviluppò lo spaventoso *Otocky* per Famicom Disk System, mentre in tempi più recenti ha realizzato *Sim Tunes* (PC) e *Bikkuri Mouse* (PlayStation2).

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen	2
LAN	4
Online	4



Il numero di skill equipaggiabili cresce col progredire del gioco. In ogni caso, riempire tutti gli slot a propria disposizione con la stessa skill di attacco (ad esempio) non è strategia consigliabile. Anche la più semplice delle parate necessita dell'uso di una skill specifica, pertanto è necessario assicurarsi di avere sempre un 'mazzo' di skill ben equilibrato

Momenti di panico

La colonia sotterranea abitata è il luogo in cui *Phantom Dust* tenta di darsi un tono da gioco di ruolo promuovendo il dialogo con personaggi non giocanti (alcuni offerenti sub-quest custodi di skill extra) e l'esplorazione dell'ambiente. Il problema è che la colonia funziona anche da gigantesco menu delle opzioni, con il giocatore obbligato a spostarsi per centinaia di metri anche solo per modificare le impostazioni del sonoro. E tra l'altro, la sua animazione non è neanche un gran bel vedere.

Phantom Dust

Sistema: **Xbox** Versione: **Giapponese** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Microsoft Game Studios**

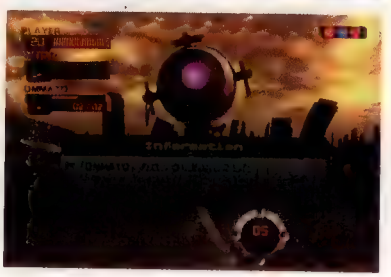
A l suo ingresso in MGS, l'idea di Yukio Futatsugi (ex-dipendente Sega, per la quale ha diretto lo sviluppo della serie *Panzer Dragoon* per Saturn) era molto semplice: realizzare un action game dal ritmo elevato, impreziosendolo con quel tatticismo misto a gioco d'azzardo dei card game e con la morra cinese. Il risultato di questo bizzarro miscuglio si chiama *Phantom Dust*, e che ci crediate o meno funziona, o meglio: avrebbe potuto.

Ambientato in un futuro post-apocalittico dove le rovine delle metropoli di un tempo sono i tetti di un popolo dell'underground che si fa chiamare 'The Visions', *Phantom Dust* è po' tutto quello che Futatsugi desiderava: il suo carattere action si esprime attraverso una dinamica da sparatutto in terza persona ambientato in arene. La strategia da card game, invece, è legata all'impiego delle cosiddette skill, un catalogo di oltre 300 poteri psicocinetici suddivisi per tipologie (attacco, difesa, etc.) da recuperare sul campo nella forma di sfere generate casualmente dal sistema. Per ognuna di queste skill ne esiste un'altra capace di annullarne gli effetti (o più in generale di contrastarli, dal momento che esistono ad esempio skill in grado di parare determinati attacchi e altre di rispedire i medesimi al mittente). E questo è l'elemento ispirato dalla morra cinese.

Dopo una fase introduttiva che vede il protagonista apprendere l'arte della lotta psicocinetica dai 'visionari' abitanti il sottosuolo, si sblocca il cosiddetto 'Arsenal', un contenitore di skill da gestire come si gestirebbe un mazzo di carte in un card game. Durante ogni combattimento, il gioco provvederà a fornire le skill custodite dall'Arsenal generando le summenzionate sfere in punti specifici delle arene. Di conseguenza, il giocatore vince o perde le sue battaglie in funzione del maggiore o minore bilanciamento delle skill che si porta sui teatri dei conflitti.

Questi ultimi rappresentano senz'altro l'aspetto tecnicamente più impressionante di *Phantom Dust*. Il livello di deformazione scenografica è infatti sbalorditivo, con attacchi leggeri produttivi di semplici crepe nelle macerie e quelli più pesanti latori di tremendi collassi di intere strutture. Inutile dire che in questo contesto 'malleabile' le battaglie guadagnano una spettacolarità coreografica superiore a quella apprezzabile in prodotti per certi versi analoghi come *MechAssault*.

Purtroppo, oltre che motivo di gaudio per gli occhi, le arene sono altresì teatro dei problemi che affliggono la creazione di Futatsugi. I due nemici generalmente opposti al giocatore soffrono di una intelligenza artificiale mediocre e facilmente ingannabile. È sufficiente stazionare nella posizione opportuna per vedere gli avversari indecisi sul da farsi, incapaci di indovinare la strada migliore per raggiungere l'obiettivo. Spesso aiutato da un compagno, il giocatore procede quindi arena dopo arena in un susseguirsi di noiose battute di caccia alla lepre in chiave post-apocalittica. Inoltre, l'infelice decisione di stabilire un punto fisso di rigenerazione delle skill soffoca ogni impulso esplorativo dal momento che si corre il rischio di trovarsi nel punto sbagliato, nel momento sbagliato, con in 'mano' la skill sbagliata. Pertanto si finisce per orbitare attorno al punto di respawn delle sfere, raccogliendo una skill via l'altra per riversarne il potenziale sulle deficienze nei paraggi.

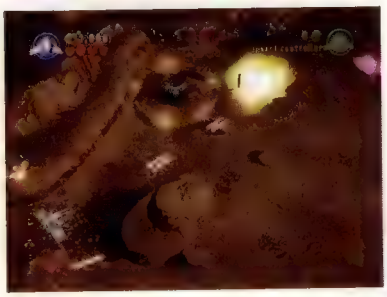


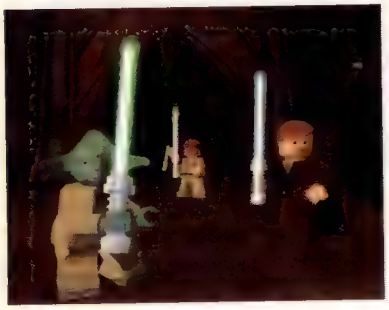
Prevedibilmente, le cose migliorano online quando quattro intelligenze decenti si sostituiscono a quelle errabonde della modalità singleplayer dando vita a scontri potenzialmente appassionati. Ma si tratta, appunto, di un potenziale che si esprime di rado a causa di quei problemi estranei all'IA che dalla modalità offline si riversano in quella online. Quella di *Phantom Dust* era senz'altro un'idea vincente, ma a causa di discutibili scelte di design è destinata a rimanere ancora tale: un'idea.

Voto: Cinque su dieci

Lego Star Wars

Sistema: **PS2 (ver. tastata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Traveller's Tales**





Il multiplayer non rivoluziona la meccanica di gioco, ma funziona comunque piuttosto bene. Un colpo di spada laser, per quanto accidentale, finisce per scatenare le tipiche risse in stile *Double Dragon*

Quello tra la spettacolare saga fantascientifica di Lucas e il mirabolante mondo dei mattoncini colorati pareva essere, fin dalle premesse, un matrimonio celebrato in cielo. Del resto la serie Lego dedicata alla ricostruzione dell'immaginario di Guerre Stellari è semplicemente irresistibile, soprattutto perché capace di diluire con un goccia di ironia l'ormai densa poltiglia sci-fi di Skywalker e compagni.

Fin dalle premesse, si diceva, il matrimonio tra 'Guerre Stellari' e i Lego sembrava funzionare a meraviglia, soprattutto in un'ipotetica prospettiva videoludica. Detto, fatto: a giudicare dalle prime immagini e dalle prime informazioni rilasciate da Eidos, *Lego Star Wars* pareva un titolo potenzialmente interessante, capace di far correre la fantasia verso poteri jedi utilizzati per smontare e rimontare scenari ed elementi del fondale. In realtà, però, in *Lego Star Wars* i mattoncini colorati finiscono per essere poco più che un elemento decorativo, sebbene vivacissimo e parecchio buffo.

Proprio la veste grafica, in effetti, è il primo elemento distintivo del nuovo gioco sviluppato da Traveller's Tales. Qualche mese fa **Videogiochi** aveva promosso *Star Wars Battlefront* suggestionata dall'idea che nessun altro videogioco fosse mai riuscito a rendere tanto bene l'impressione di giocare con le action figure di 'Guerre Stellari'. Questo vanto, però, da oggi in poi appartiene per forza di cose a *Lego Star Wars*, visto e considerato lo straordinario spunto immaginifico alla base delle animazioni degli eroi della saga di Lucas. Vedere il giovane Obi Wan o il vecchio Yoda ricostruiti alla perfezione come eroi di Lego è già sufficiente per abbozzare un sorriso, ma ammirarli correre e combattere come degli indemoniati sui campi di battaglia è addirittura esilarante.

Il problema è che su quegli stessi campi di battaglia il ritmo dell'azione è tanto blando, tanto soffuso, tanto monotono. Buona parte di questa pigrizia adrenalinica è da imputarsi, ancora prima che alla struttura delle missioni, al sistema di combattimento. Palesemente architettato in modo tale da soccorrere i giocatori più giovani ed inesperti, di fatto si fonda su due sole mosse d'attacco, siano queste basate sull'utilizzo delle leggendarie light saber o di più convenzionali armi da fuoco. Vista e considerata la fragilità delle forze avversarie, sommata alla bizzarra scelta di lasciare al giocatore una infinità (letteralmente) di 'vite' a disposizione, la generale piattezza emotiva alla base di *Lego Star Wars* non suona affatto come una sorpresa.

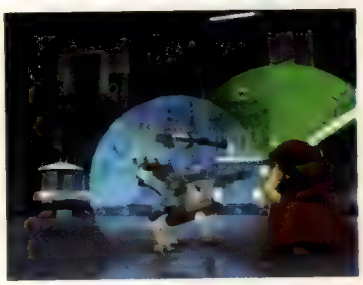
Gli stessi poteri jedi, richiamabili anche negli scontri corpo a corpo, fanno di tutto per facilitare l'impresa. Teoricamente, infatti, questi poteri dovrebbero essere sfruttati per risolvere determinati enigmi, ma in realtà il loro utilizzo è poco più che coreografico. Un mucchio di mattoncini Lego sbarra la strada a Skywalker? Poco male, una semplice pressione del tasto adibito ai poteri jedi ed ecco che il mucchietto di tasselli si rimette in buon ordine, andando a ricostruire un albero sul ciglio del sentiero. Un baratro impedisce l'avanzata degli eroi? Basta premere il solito tasto vicino ad un altro oggetto (prontamente segnalato per mezzo di un'aura colorata) per smontarlo in piccoli pezzi che si assembleranno in seguito a mo' di ponte. E così via: l'effetto grafico che accompagna questi sbuffi di fantasia è veramente grazioso, ma sotto il profilo ludico la loro rilevanza è praticamente nulla.

In compenso, l'atmosfera da slash'em up all'acqua di rose che si respira per tutta la durata del gioco viene di tanto in tanto interrotta da alcune missioni piuttosto particolari. Tra uno spara e fuggi a scorrimento in stile *Zaxxon* e una corsa sugli sgusci, insomma, i giocatori più giovani troveranno buoni spunti ricreativi tra una rissa e l'altra. Ma solo i più piccoli, appunto, avranno motivo di sorridere nel bel mezzo di una partita a *Lego Star Wars*. Tutti gli altri si divertiranno probabilmente di più guardando su schermo le evoluzioni dei propri fratellini o dei propri figlioletti. O, ancora, giocando con i mattoncini veri e propri, ovviamente.

Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
2	



I vari livelli, attraversabili in una manciata di ore, offrono parecchi spunti di interesse anche ad una seconda esplorazione tesa al recupero di oggetti bonus e amenità assortite

In una galassia lontana...

I fan più integralisti probabilmente trasaliranno nel vedere la trama dei primi tre episodi della saga raccontati non solo da pupazzetti di Lego, ma anche per mezzo di una prosa piena di punti esclamativi. In realtà i filmati che fanno da collante per le varie missioni sono assolutamente deliziosi, soprattutto per via delle buffe espressioni di collera o di rabbia che colorano i volti dei vari protagonisti. La cura per i dettagli, in *Lego Star Wars*, è sicuramente da applaudire.

WiFi Ad Hoc 4

Retro Atari Classics

Sistema: **NDS** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Taniko**

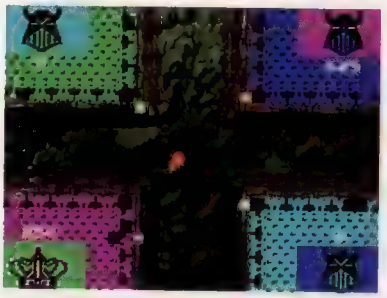
Incredibilmente, per giocare in multiplayer a *Pong*, *Spring* o *Warlords* è necessario che ciascun partecipante disponga di una copia del gioco

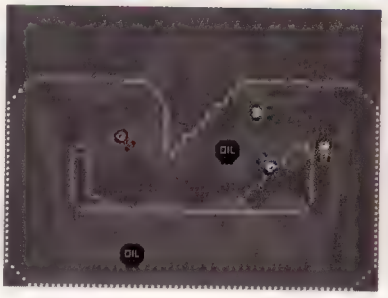
Quanti extra

A dire la verità, nemmeno uno. Un altro degli aspetti deludenti di *Retro Atari Classics* è la totale mancanza di materiale d'archivio, come le illustrazioni dei cabinati originali o la biografie dei game designer. Sotto questo punto di vista, è decisamente più interessante la raccolta *Atari Anthology* (in foto) disponibile da qualche mese per PlayStation2 e Xbox. I giochi riuniti sono molti di più, e fra poster d'epoca e manuali delle versioni per 2600 spicca una lunga intervista a Nolan Bushnell.

Quando i coin-op regnavano sul mondo dei videogiochi e Atari era il sole che illuminava di bagliori psichedelici quella terra altrimenti fredda e buia, ai game designer era concessa un'opportunità che il succedersi degli eventi avrebbe reso sempre più rara: quella di essere creativi. Questa, bene o male, è la lezione che è stata tramandata dagli storici dei videogiochi. Nemmeno a dirlo, non corrisponde al vero, ma a certe leggende è comunque bello credere. Quel che è certo, comunque, è che vista la vivacità del settore coin-op sul finire degli anni '70 (e gli inizi degli '80), le teste pensanti di Atari potevano concedersi il lusso di sperimentare sistemi di controllo inediti su cui poggiare i loro giochi. I vari cabinati, insomma, smettevano di fungere da gigantesca console, per diventare elemento cardine dell'esperienza di gioco. Basta scorrere l'elenco dei gioielli raccolti in *Retro Atari Classics* per rendersene conto: *Centipede*, *Tempest*, *Pong*, *Warlords*, *Missile Command*, *Breakout*, *Sprint*, *Gravitar*, *Asteroids* e *Lunar Lander* sono tutti giochi legati a doppio filo ai rispettivi cabinati, con i loro paddle, le loro cloche, i loro volanti e le loro trackball. Questi cabinati, tra l'altro, sopperivano all'arretratezza tecnologica traghettando il giocatore nell'immaginario sci-fi di *Tempest* o in quello allucinato di *Centipede* attraverso motivi grafici e colori applicati sulle plance, ai bordi dello schermo, sulle fiancate del 'cassone'.

Come ovvio, quando in tempi recenti ci si è ritrovati a giocare le versioni emulate di quei gloriosi capolavori su sistemi da salotto o da passeggio, buona parte del fascino prodotto dal matrimonio tra bizzarrie grafiche e controller sperimentali è andato inevitabilmente perduto. Pur consapevoli che Nintendo DS difficilmente sarebbe stato in grado di rispedire il giocatore nelle buie e affumicate atmosfere delle sale giochi di un tempo, la curiosità di vedere come se la sarebbe cavata il touch screen nel tentativo di emulare l'esperienza 'tattile' originale era comunque difficile da addomesticare. Purtroppo, il team di sviluppo ha combinato un gran pasticcio. Il tentativo di riportare alla loro gloria analogica i vecchi classici Atari a colpi di pennino è infatti inciampato prima di ogni altra cosa nella scarsa sensibilità storica di Taniko, incapace di intendere il canovaccio ludico attorno al quale ruotava, per esempio, il frenetico *Tempest* di Theurer. Per spostarsi lungo le pareti della rete, infatti, al giocatore viene richiesto di strisciare lo stilo da una estremità all'altra del touch screen. Il problema è che per far compiere all'astronave un giro completo è necessario eseguire questo gesto per ben due volte, sollevando il pennino e riportandolo alla posizione originale (un po' come accade quando ci si ritrova con il mouse ai bordi del tappetino).





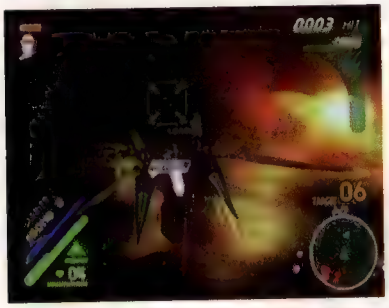
Le problematiche legate ai sistemi di controllo, comuni a quasi tutti i giochi raccolti in *Retro Atari Classics* (si salvano solo *Pong* e le sue varianti), si uniscono ad altre sbavature concettuali decisamente imbarazzanti. Dal momento che i giochi proposti non sono emulazioni del codice originale bensì delle vere e proprie conversioni, non è difficile riconoscere nel materiale ludico imperfezioni e inopportune 'concessioni alla comodità', come quelle che di fatto rendono *Missile Command* un altro gioco. Come se l'idea di dover premere un tasto per spostare il mirino dallo schermo inferiore a quello superiore non fosse già abbastanza delirante, l'impossibilità di stabilire da quale base aprire il fuoco trasforma di fatto l'esplosivo capolavoro di Theurer (ancora lui, nemmeno a farlo apposta) in una copia deforme dell'originale.

A tutti questi problemi si aggiungono gli orrori grafici tinteggiati da quelli che dovrebbero essere tre nomi autorevoli del mondo dei graffiti, ovvero Studio Number One, Reas e Delta. Come spesso accade, il loro lavoro sui remake dei giochi Atari mostra più che altro quanto poco della sensibilità grafica legata ai videogiochi sia sgocciolata in certe pozzanghere culturali, visto che i colori, i tratti e l'immaginario rovesciati su schermo dalle versioni remix non hanno nessun rimando stilistico agli elettrici anni '70. In poche parole, *Retro Atari Classics*, più che una raccolta, è un museo degli errori.

Voto: Quattro su dieci

Star Fox: Assault

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Namco**



Tra messaggi dei propri alleati, icone fluttuanti e indicatori vari, lo schermo è sempre affollato. Il risultato finale è inutilmente chiassoso nonché tremendamente confusionario. Non inguardabile, ma quasi...

E così, dopo Rare, nemmeno Namco è riuscita nell'impresa di rendere giustizia alle avventure della volpe stellare di Nintendo. Eppure, bisogna riconoscerlo, le premesse ludiche su cui si sarebbe dovuto appoggiare *Star Fox: Assault* parevano piuttosto solide. Abbandonate le velleità esplorative di *Star Fox: Adventures*, infatti, il team di sviluppo si sarebbe dovuto concentrare esclusivamente sulla natura puramente shooter della saga, riportandola così ai fasti delle epoche a 16 e a 64bit. Impossibile capire esattamente cosa sia andato storto in fase di progettazione, ma pare evidente fin dai primi istanti che tra Imamura Takaya e Kobayashi Tsuyoshi (rispettivamente producer del gioco per conto di Nintendo e di Namco) ci devono essere stati dei seri problemi di comunicazione, dando comunque per scontato che il primo avesse bene in mente il canovaccio ludico attorno al quale, da sempre, si muove l'intera saga sci-fi di Nintendo.

Insomma, inutile girarci attorno, *Star Fox: Assault* è uno dei peggiori giochi disponibili per GameCube mai licenziati da Nintendo, e gli elementi negativi passano senza soluzione di continuità da sbavature produttive a inciampi tecnologici, senza dimenticarsi comunque una generale monotonia per quanto riguarda la meccanica di gioco vera e propria. Volendo concentrarsi, almeno inizialmente, proprio su questo ultimo aspetto, è opportuno specificare che *Star Fox: Assault* è fondamentalmente costruito attorno a due momenti specifici, ovvero le sezioni aeree e quelle a terra. Le prime, caratterizzate da un forte retrogusto nostalgico, si giocano come il più canonico degli shoot'em up tridimensionali, vantandosi senza troppo pudore di una veste grafica assai spettacolare e di una cura per i dettagli particolarmente certosina. Tra fasci laser multicolore saettanti nel cielo cosmico, vascelli stellari in fiamme e astronavi impegnate in eleganti danze tarantolate, teoricamente, ci sarebbe da divertirsi, ma in realtà il ritmo di gioco è così blando, così monotono, così prevedibile da rendere le sezioni aeree di *Star Fox: Assault* una sorta di processione religiosa, sebbene ritmata da rimbombanti esplosioni e da squillanti grida d'aiuto.

L'incredibile è come una volta arrivati a terra (buona parte delle missioni è costruita in modo tale da alternare le due fasi, lasciando così spazio anche ad un minimo di strategia decisionale) le cose funzionino pure peggio. Il primo moto di stizza deve per forza di cose essere indirizzato nei confronti del sistema di controllo, assolutamente delirante nella sua goffa semplicità. Già vedere nel manuale pagine e pagine riservate a questo basilare aspetto è sconfortante, ma all'atto pratico mettersi al controllo di Fox McCloud significa attentare alla propria sanità mentale. Solamente una della tre interfacce previste funziona almeno parzialmente (ovvero quella battezzato 'Single Stick'), ma resta il fatto che combattere nella pelliccia di Fox sia una vera e propria tortura. L'azione di gioco, assimilabile a quella del più canonico dei FPS (sebbene illuminata da una inquadratura in terza persona, assolutamente artificiale), è rovinata non solo dal sistema di controllo, ma anche dall'infelice design delle ambientazioni, dalla scarsa vivacità intellettuale degli avversari e, infine, dalla ovvietà delle missioni assegnate allo Star Fox Team dal buon vecchio Peppy Hare.

Ma oltre alla mediocrità dell'esperienza ludica in sé, altri elementi concorrono a rendere le evoluzioni di *Star Fox: Assault* uno spettacolo ancora meno emozionante dei volteggi delle nostrane Frecce tricolori. Tra questi è impossibile non citare gli imbarazzanti orpelli narrativi, la pessima recitazione dei dialoghi, i dozzinali filmati utilizzati come collante per le varie missioni. Insomma, *Star Fox: Assault*, nonostante la felice scelta di strattonare la saga verso le proprie origini, riesce nella difficile impresa di far rimpiangere *Star Fox: Adventures*. Il che, come ovvio, è tutto dire.

Voto: Quattro su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo

Split-screen 4

Le sezioni aeree sono assai spettacolari sotto il profilo grafico. Peccato che il ritmo dell'azione sia tutto tranne che ricco di emozioni

La volpe, il lupo, la rana...

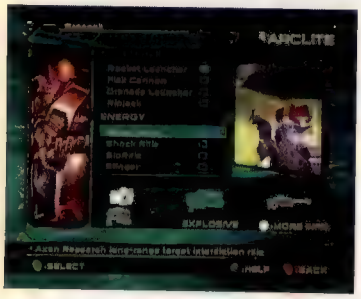
Anche per quanto riguarda il multiplayer, *Star Fox: Assault* si rivela un gioco tutt'altro che convincente. L'idea alla base di questa sezione è quella di poter affrontare altri tre amici (tramite split-screen, ovviamente), combattendo ora a colpi di mitragliatrice, ora a bordo di uno dei mezzi da battaglia parcheggiati nelle arene (si passa dai fidi Arwing ai potentissimi Landmaster). Purtroppo la confusione sullo schermo ridotto, le incertezze del frame rate e il banale design delle arene fanno di tutto per rovinare anche questa modalità. Riuscendoci.

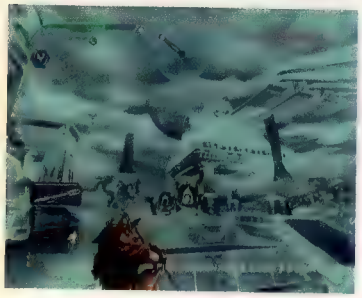
scheda tecnica

4:3
16:9
50/60Hz

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen	2
LAN	12
Online	8





A conferma della natura frenetica degli scontri di massa, oltre al consueto elenco di dati statistici, *Unreal Championship 2* sfrutta le informazioni in suo possesso per stilare una media delle KPH (Killes Per Hour, numero di uccisioni all'ora)

Botta e risposta

L'intelligenza artificiale dei bot è in linea con le passate produzioni di Epic Games. Il che significa avversari impegnativi e compagni di squadra affidabili. Se da un lato questo assicura una buona performance di *Unreal Championship 2* in modalità single player, dall'altro non esclude la convenienza dell'esperienza online. In virtù della nuove possibilità di manovra tanto fisica quanto tattica, sottili differenze prestazionali si esprimono anche fra giocatori di pari abilità in funzione dei nuovi stili di gioco adottabili.

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Epic Games**

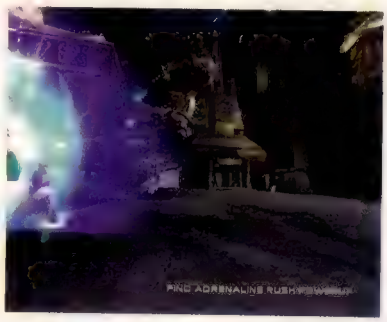
Il primo impatto con *Unreal Championship 2* è al tempo stesso entusiasmante e preoccupante. Un inaspettato tutorial ne chiarisce subito il carattere innovatore, illustrando l'utilità della prospettiva in terza persona per eseguire inedite manovre acrobatiche come il wall-jump. Il germe della preoccupazione si annida invece nei controlli, apparentemente incapaci di domare la rinnovata agilità del proprio alter ego con la dovuta precisione ed affidabilità. Se l'esecuzione del primo wall-jump pretende infatti un tempismo perfetto ed una precisione millimetrica, quella dei successivi comincia a riempire la bocca di bestemmie.

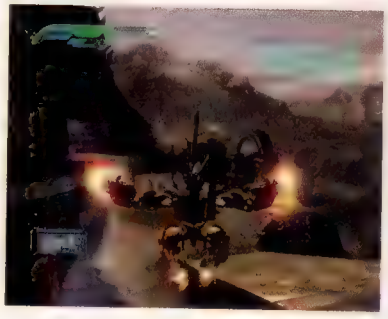
Analogamente, travolti dalla valanga di novità, si fa fatica ad apprezzarle immediatamente, persi in un mare di possibilità di attacco, di curiosi menu multipli, di strani effetti innescati per puro caso. I primi testa a testa con i bot locali non appagano bensì stressano per via del loro rifiuto di concedere uccisioni che in altri contesti avrebbero già premiato con un 'killing spree'.

Ma con la pratica le complicazioni iniziali svaniscono parallelamente all'adattamento del proprio organismo al nuovo ritmo di gioco, suggerendo infine una sensazione di profondità e varietà notevoli. Quei 'curiosi menu' di cui sopra sono fra le aggiunte più significative ed importati sul piano dell'ispessimento tattico. I boost adrenalinici che vi sono elencati, infatti, donano temporanei superpoteri, permettendo in un certo senso di svicolare da situazioni a rischio o addirittura di ribaltarle in favorevoli occasioni di uccisione. All'inizio di ogni incontro è inoltre dato modo di stabilire quali armi portarsi sul campo di battaglia, distribuendole nei tre slot disponibili. Oltre che per il modello, ogni arma si distingue per tipologia di fuoco (standard, energia o esplosivo), ed è su quest'ultima specifica che si fonda l'interessante sistema di approvvigionamento di munizioni, in virtù del quale armi diverse attingono alle medesime scorte allorquando condividano la tipologia di fuoco. Grazie a questo stratagemma si tende a navigare le mappe con maggior pervasività, producendosi in un moto perpetuo che aiuta a mantenere l'azione su ritmi elevatissimi.

Ed è proprio su questi ritmi che *Unreal Championship 2* dà il meglio di sé. Se condividere l'arena con un solo bot costringe spesso a noiose rincorse, quando l'avversario si fa folla il gioco si esprime nel suo linguaggio precipuo ed inedito, fatto di doppi salti e dash a mezz'aria. Ogni arma può inoltre essere associata ad una modalità di impiego in prima o terza persona, con la prima garante di maggiore accuratezza e la seconda di una superiore mobilità e leggibilità della scena. L'unica arma che non ammette scelta è quella per gli attacchi corpo a corpo, eseguibili unicamente in terza persona. Questi ultimi agiscono anche da elemento di 'rottura' per i balletti circolari in cui due contendenti sono soliti prodursi nei normali FPS. Attraverso opportuni attacchi e combinazioni di tasti è addirittura possibile prodursi in una 'fatality' ai danni del proprio bersaglio eventualmente martoriato. Ovviamente, se nel pieno di conflitti ricchi di sfidanti, questa procedura espone al rischio di venire trattati allo stesso modo

In definitiva, *Unreal Championship 2* è prova vivente della validità delle idee del team di sviluppo. Ogni modifica alla formula dell'FPS tradizionale è stata apportata con una chiara comprensione del risultato che si voleva ottenere: non solo un banale sparatutto 'che si può giocare in terza persona', ma una sostanziale rilettura del genere che non mancherà di influenzare le produzioni che verranno.

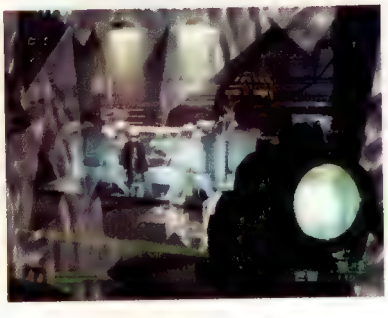




Voto: Otto su dieci

Area 51

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Interno (Midway Studios Austin)**



Dopo la presentazione ufficiale occorsa durante la passata edizione dell'E3, *Area 51* è praticamente scomparso dai radar per riapparire solo in prossimità del lancio. È stata una gestazione condotta in segreto, appropriata visto il tema, e che ha sortito l'effetto desiderato: esattamente come la base militare da cui prende il nome, di *Area 51* si è sentito solo parlarne.

È quindi con un genuino senso di mistero che il giocatore si addentra nei meandri della famigerata Area 51. A seguito di un incidente in qualche modo legato agli esperimenti condotti in loco, la struttura viene sigillata e al suo interno invitata una squadra di ricognizione. Dal momento che l'intera esperienza ha luogo nel sottosuolo, *Area 51* può fregiarsi del titolo di 'FPS che mai ebbe a vedere la luce': l'oscurità è compagna di viaggio costante durante la discesa lungo la struttura verticale della base, e di conseguenza lo è anche la linearità. Il che non va intesa come una critica. È proprio grazie a quella linearità che *Area 51* riesce a regalare i suoi 'momenti memorabili'. Ciononostante il gioco stenta a decollare, a prendere le distanze da dinamiche classiche dello sparatutto in soggettiva. Dopo un incipit fondato sugli stilemi del genere, durante il quale nulla lascia intendere un approccio sinceramente inedito, l'infezione del proprio alter ego da parte di un virus alieno infonde speranza, ma bastano pochi minuti per rendersi conto di come il potenziale sia destinato a rimanere inespresso. Per la gran parte dell'avventura il giocatore ha facoltà di mutare in alieno e sfruttarne le specifiche abilità: il fucile lascia il posto all'artiglio, lo schermo si tinge di rosso, ma si prosegue comunque lungo il percorso più banale possibile.

Sebbene col progredire del gioco si ottengano sempre meno armi umane e sempre più poteri di derivazione aliena, di fatto questi ultimi non ispirano meccaniche che ne giustifichino l'esistenza. Il primo potere è alquanto basilare e consiste nella facoltà di sferrare una poderosa artigliata. Inoltre, durante la metamorfosi il tempo rallenta, dando modo se non di schivare i proiettili, quanto meno di raggiungere chi li esplode prima che possa adottare le contromisure del caso. Contromisure che, purtroppo, non avrebbe adottato comunque. L'intelligenza artificiale risponde infatti a semplici ordini di 'far fuoco sul giocatore quando in vista'. I propri movimenti, le proprie manovre di avvicinamento, vengono osservate dalle forze avverse con disumano sprezzo del pericolo. E lentamente, inesorabilmente, i nemici si trasformano da creature apparentemente senzienti in surrogati carnali di postazioni mitragliatrici fisse.

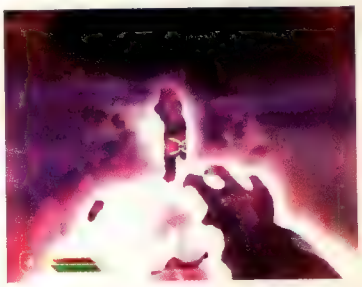
Beninteso, *Area 51* non è noioso, e non mancano situazioni dal potente coefficiente di esaltazione. Una delle prime vede impegnati in un'estenuante lotta di resistenza contro un'apparentemente infinita ondata di alieni in arrivo da ogni dove. Mentre i propri compagni fanno fuoco per respingere l'esercito ansimante, il giocatore opera nelle retrovie nel tentativo di abilitare la corrente elettrica e dar modo alla squadra di adoperare come si conviene un paio di postazioni di cannoneggiamento. Quindi i ruoli si invertono, con il giocatore incaricato di bombardare la zona per coprire l'avanzata dei compagni.

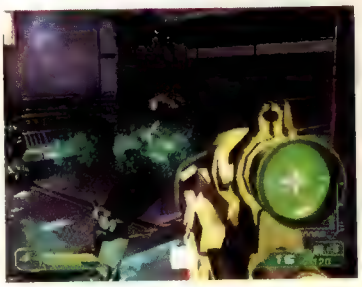
Il problema di *Area 51* è che pur offrendo un'esperienza scandita da un ritmo sincopato e punteggiata di colpi di scena, si risolve sempre e comunque nella riproposizione di quei 10 secondi di azione blastatoria dell'incipit. E il gioco fila via così, leggero e spettacolare, più osservato che vissuto. Lo sfruttamento dello scanner è sintomatico dell'approccio basico adottato dal team di sviluppo. L'analisi di corpi e oggettistica varia non ha praticamente altra funzione se non quella di sbloccare bonus da consultare nell'apposita schermata degli extra. Tutto il resto è azione blastatoria pura nel senso più vuoto del termine. In effetti, è come se *Area 51* non esistesse.

Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

Video	
4:3	Xbox, PS2
16:9	Xbox
50/60Hz	Xbox
Audio	
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Digital 5.1	Xbox
Multi	
Split-screen (4)	Xbox, PS2
Online (16)	Xbox, PS2, PC





La gestazione di *Area 51* è stata lunga e travagliata: ad un certo punto dello sviluppo, erano sempre più insistenti le voci che parlavano di un annullamento del progetto

Epidemia aliena

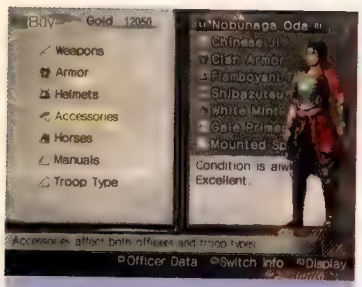
Al di là di opzioni classiche come deathmatch, team deathmatch e capture the flag, la modalità online di *Area 51* propone un interessante diversivo sotto forma di 'Infection'. Qui uno dei giocatori, selezionato a caso fra tutti quelli che prendono parte all'azione, veste i panni di mutante ed è chiamato a trasformare i propri avversari in suoi simili, con questi ultimi che debbono lottare strenuamente per conservare la forma umana prima dello scadere del tempo. Un piacevole diversivo in un titolo altrimenti destinato a scomparire in breve tempo dal radar della scena videoludica.

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Le numerose sequenze di intermezzo, oltre ad essere abbastanza brevi e ben integrate da non spezzettare il ritmo dell'azione, offrono dialoghi parlati in inglese o, a scelta, in giapponese. La seconda opzione, è da preferire, in quanto appare decisamente più 'naturale'



Guerra nascosta

Tra il corso del gioco che cambia in base alle azioni compiute, gli alleati che si uniscono a Nobunaga unicamente a certe condizioni, la possibilità di importare due celebri eroi dai salvataggi dei giochi della serie *Samurai Warriors*, la difficoltà più elevata e la struttura leggermente diversa della modalità disponibile dopo il primo completamento dell'avventura e la presenza di battaglie secondarie accanto a quelle necessarie per lo svolgimento della storia, *Kessen III* offre indubbiamente una discreta varietà. L'esplorazione accurata delle mappe su cui si svolgono i combattimenti, inoltre, è incoraggiata dalla presenza di bonus tra cui figurano punti di ristoro per le truppe, scontri aggiuntivi e allettanti oggetti segreti.

Kessen III

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Koei** Sviluppatore: **Interno**

Il periodo storico è quello degli Stati in guerra, in piena epoca feudale. Il campo di battaglia, ovviamente, è il Giappone. Tutto il Giappone. Il protagonista della vicenda a cui si è chiamati a prendere parte è Nobunaga Oda, intento a unificare il Paese del Sol Levante con l'astuzia e con la forza delle armi. E il gioco è *Kessen III*, ovvero la rivisitazione in chiave Koei (cioè con l'aggiunta di parecchie esagerazioni, di qualche spunto comico, di diversi elementi soprannaturali e di un pizzico di romanticismo) delle gesta del suddetto e celeberrimo Nobunaga. E non solo, perché *Kessen III* è anche l'ideale punto di contatto tra azione e strategia, il che non è affatto poco.

La carica innovativa di *Kessen III*, ad ogni modo, non è immediatamente percepibile, più che altro per l'impostazione tradizionale delle fasi che precedono le battaglie. Sulla mappa strategica, infatti, è possibile seguire il corso della guerra, acquistare equipaggiamenti di ogni sorta, scegliere gli scontri in cui cimentarsi e gestire i propri generali. Questi ultimi possono poi essere personalizzati a piacimento, assegnando loro armi, armature, diversi tipi di truppe, oggetti secondari dagli effetti più disparati, abilità speciali e persino cavalcature specifiche. Ogni generale, inoltre, guadagna esperienza scendendo in guerra ed evolve di conseguenza le proprie capacità, ma questo in fin dei conti non rappresenta una novità assoluta per un prodotto Koei. Altrettanto classica, anche se più snella del solito, è la mappa che consente di pianificare gli scontri, sulla quale l'utente può scegliere i generali da schierare (anche in base alle loro condizioni psicofisiche), posizionare le truppe, dare gli ordini iniziali e decidere la strategia di massima che ciascun plotone dovrà adottare.

Una volta scesi sul campo di battaglia, però, ecco la sorpresa, sottoforma del controllo totale concesso al giocatore. Questi, infatti, è chiamato a comandare direttamente i propri generali, chiaramente seguiti dalle relative truppe, e a spostarli per il teatro delle schermaglie proprio come in un gioco d'azione. Una volta scovato il nemico, si viene coinvolti attivamente nel combattimento e messi in grado di attaccare, concatenare semplici combo, eseguire assalti speciali dipendenti dal tipo di truppa guidata, riorganizzare i ranghi, chiamare a raccolta i plotoni eventualmente accodati e richiedere azioni di supporto, prodursi nell'esecuzione delle abilità proprie del generale controllato (una delle quali porta il giocatore nella mischia, dandogli modo di falciare gli avversari in brevi sequenze di azione pura) e passare agevolmente da un comandante all'altro. Una bella novità rispetto all'osservazione più o meno passiva dell'andamento degli scontri solitamente proposta nei titoli strategici per console, dei quali *Kessen III* conserva però gli aspetti più squisitamente tattici, come ad esempio la possibilità di tornare in qualsiasi momento alla mappa per modificare gli ordini dati alle truppe, oppure la rilevanza assegnata alla natura del terreno e alla formazione tenuta dalle truppe. La topografia del campo di battaglia, in particolare, va analizzata a fondo allo scopo di approfittare di eventuali ripari e dei percorsi più agevoli, tentando nel contempo di prevedere ciò che i nemici tenteranno di fare per aggirare gli ostacoli in modo da guadagnare le posizioni più favorevoli alla buona riuscita di incursioni e imboscate.

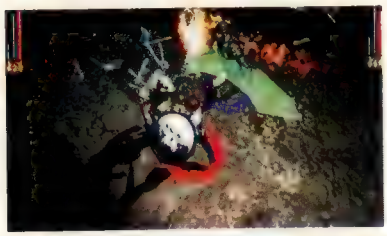
Il motore poligonale messo in piedi da Koei per *Kessen III* supporta adeguatamente l'azione, proponendo movimenti fluidi ed evitando di intasare il campo di battaglia con inutili dettagli accessori che finirebbero inevitabilmente per confondere le idee all'utente, già preso dalla gestione delle truppe

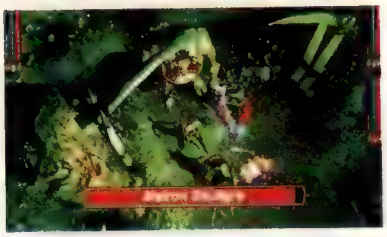
Per quanto ardimentoso, comunque, l'esperimento di fusione tra azione e strategia tentato da Koei non stupisce tanto per l'azzardo in sé, quanto per la piena riuscita dell'azzardo stesso. La natura ibrida di *Kessen III* lo rende a tratti troppo semplice e schematico, ma l'ottimo bilanciamento fra sequenze dallo spirito arcade e aspetti gestionali più classici fa sì che l'ultima creatura di Kou Shibusawa offra abbastanza carne sul fuoco sia per chi ama partecipare direttamente alle battaglie, sia per gli strateghi da salotto. E questo, come si diceva in apertura, non è certo un risultato da poco.

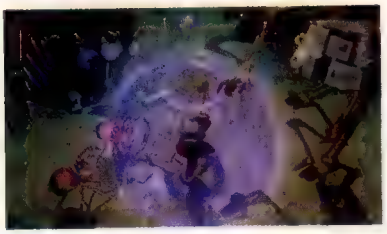
Voto: Otto su dieci

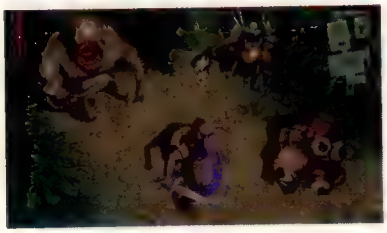
Untold Legends Brotherhood of the Blade

Sistema: **PSP** Versione: **Americana** Produttore: **Sony Online Entertainment** Sviluppatore: **Interno**









Questo è quel genere di recensioni che non vorresti mai scrivere. Quel genere di recensioni in cui tutto ciò che c'è da dire è già stato detto mille volte prima. *Untold Legends* è un Action RPG alla *Diablo* realizzato da Sony Online Entertainment. Queste sono probabilmente le uniche informazioni 'originali' che avrete modo di leggere in questa pagina. Per il resto, aspettatevi ciò che succede quando un videogioco fa il suo bravo compitino, non aggiunge o toglie nulla ad un genere, e si limita ad esistere, nell'inoffensiva attesa che un fan del genere passi e lo raccolga. E in questo caso, se lo metta in tasca.

Non fa male giocare a *Untold Legends*, e non fa male vederlo girare sullo schermo di PSP nello splendore della sua cristallina grafica 3D. E non fa certo male giocarlo in quattro, esplorarne i dungeon dalla generazione casuale segando nemici, raccogliendo item e denaro (rilasciati con inconsueta frequenza al fine di rendere produttivo ogni ritaglio di tempo dedicato all'hack and slash), comprando armi, pozioni ed armature, e continuando a segare nemici. Ovviamente non manca un sistema di assegnazione punti esperienza, mentre le armi possono essere impreziosite con caratteristiche elementali ed eventualmente dotate della capacità di produrre un attacco magico all'impatto. In altre parole, non fa male giocare un *Dark Alliance* o un *Champions of Norrath* miniaturizzato ed infilato nel piccolo ventre piatto del portatile Sony.

La grafica non è identica, si badi, ma la distanza che separa *Untold Legends* dai suoi fratelli maggiori è tutt'alto che abissale. Piccole sbavature probabilmente imputabili ad uno sviluppo affrettato strozzano di tanto in tanto il fluido incedere degli eventi, ma per il resto il lavoro svolto da Sony Online Entertainment dal punto di vista tecnico oscilla fra il buono e il competente. Il sonoro, se fruito con le cuffie, porta il suo contributo all'esperienza sussurrando alle orecchie indizi sulla provenienza dei nemici e altre sonorità d'atmosfera. I caricamenti, invece, sono abbastanza lunghi (30 secondi circa) ma lo sono altrettanto anche i dungeon che caricano in memoria.

Tanto nell'estensione planimetrica quanto nella varietà scenografica, i dungeon di *Untold Legend* riescono appena a sfiorare i già non brillanti recessi sotterranei di *Dark Alliance* & Co., risultando rapidamente indigesti per l'ossessiva ripetitività stilistica che attraversa sia loro che ciascun capitolo dell'avventura. In compenso, un comodo sistema di teletrasporti permette di spostarsi rapidamente fra le aree già visitate o di tornare in città in qualsiasi istante (a patto che non si sia al cospetto di un boss) per acquistare gli item necessari a portare a compimento l'impresa del caso.

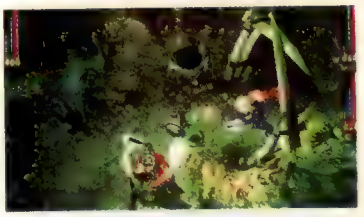
Se quindi pregi e difetti di *Untold Legend* sono comuni a buona parte degli esponenti del genere, dove Sony Online Entertainment poteva dare del suo era nel 'carattere'. Inutile dire che *Untold Legend* ha lo stesso carattere di un lampione. Personaggi e scenari sono sufficientemente banali e scontati da suscitare nel giocatore scarso interesse per i primi e nessuna voglia di affrontare i secondi. Dal punto di vista dei controlli si segnala invece un'ottima manovrabilità a mezzo disco analogico, affiancata dalla possibilità di ruotare la telecamera così come di zoomare dentro e fuori la scena. Esattamente come in un *Dark Alliance* qualsiasi.

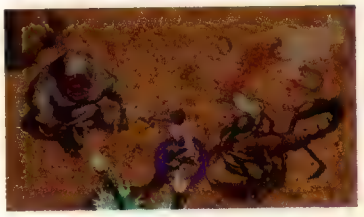
E così, ciò che resta alla fine è un gioco agrodolce, un ARPG non rivoluzionario nei propositi ma neanche sufficientemente ambizioso da contribuire in qualche maniera significativa al progresso del genere. Però non fa male.

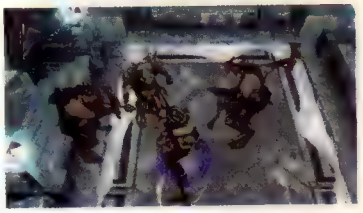
Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

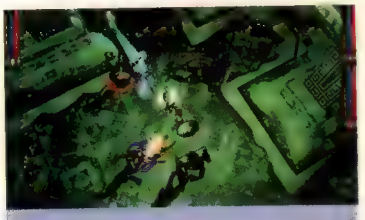
Multiplayo
WiFi Ad Hoc 4







L'interfaccia di controllo e navigazione dei menu è probabilmente l'elemento di *Untold Legends Brotherhood of the Blade* che meglio dimostra la sensibilità di SOE nell'adattare il gioco ad un tipo di fruizione nomade ed occasionale



Personaggi di classe

Il tutt'altro che nutrito elenco di classi disponibili annovera un Alchimista, un Druido, un Cavaliere e un Berserker. Le opzioni di customizzazione sono così misere che l'inclusione di una barra di scorrimento appare ridondante. Nella fattispecie, la personalizzazione del proprio alter ego passa per la scelta di tre colori per la pelle, tre per i capelli e tre stili di pettinatura. Il sesso è 'preimpostato': Alchimista e Berserker donne, Druido e Cavaliere uomini.

Video
4:3

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II

Musashi: Samurai Legend

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Interno**

Se avete sempre amato *Brave Fencer Musashi*, odierete *Samurai Legend*. Musashi non è più quell'ameno nanerottolo prodigo di battute irriverenti e frizzanti: l'improbabile eroe di un tempo è ora un piacente ragazzotto ambito dalle donne, dotato di un discutibile senso dell'umorismo e quasi del tutto normale nell'aspetto, se non fosse per un'acconciatura terminante con un impossibile codino a forma di 'M'.

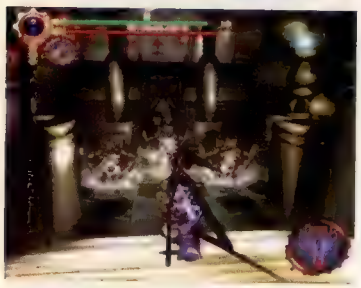
Le premesse tanto narrative quanto strutturali seguono fedelmente quelle dell'originale, sviluppandosi però maldestramente. Evocato controvoglia in un mondo che non gli appartiene, Musashi è costretto a sconfiggere le locali forze del male per guadagnare il biglietto di ritorno a casa. Il raggiungimento di questo obiettivo passa per il ritrovamento e la liberazione di ventotto personaggi chiave sparsi lungo cinque atolli forieri di dinamiche ludiche dalla disarmante piattezza creativa. Nella maggior parte dei casi si tratta di affrontare itinerari rigidamente proiettati verso la meta, poco inclini a soddisfare ambizioni esplorative o a stimolare l'intuito. La schermaglia monopolizza pertanto l'economia di gioco, rinnegando il perfetto mix tra avventura, esplorazione e combattimento apprezzato nell'originale. In *Samurai Legend*, Musashi procede spedito verso il suo obiettivo, distratto soltanto dalle improvvise comparse di ostili robot umanoidi da annientare a colpi di spada senza troppi complimenti.

Purtroppo, accompagnare Musashi nella sua lotta contro le legioni meccanizzate che lo attendono non è un'esperienza che possa definirsi ai vertici della categoria. Lentezza e vulnerabilità si influenzano in un rapporto di causa ed effetto guastando la godibilità della bagarre. L'impossibilità di interrompere l'unica combo disponibile durante la sua esecuzione trascina Musashi in una serie di fendenti mandati a vuoto, rendendolo facile preda per i nemici alle sue spalle. Una condizione tutt'altro che remota in forza del respawn infinito ed eccezionalmente solerte per effetto del quale gli aggressori abbattuti riappaiono nell'arco di pochi secondi. Sprovvisto di qualsiasi abilità evasiva, il giocatore non può nemmeno contare sul tempestivo ricorso alla parata, efficace solo nei confronti degli attacchi frontali. E ancora, fra l'ultimo fendente di una sequenza e il primo della successiva, l'indomito samurai si concede anche il lusso di ringuainare la spada, in un esercizio di autolesionistica irriverenza alle insidie che lo circondano.

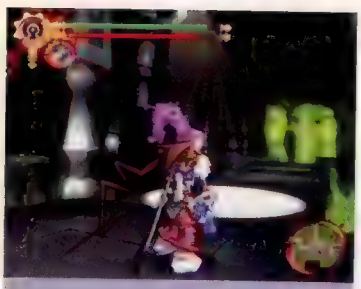
Come se non bastasse, anche la facoltà di apprendere nuove mosse conferma questo Musashi come un eroe totalmente votato al supplizio volontario. Trasparente in condizioni normali, un indicatore di lock-on verniciato d'azzurro segnala l'avvio di una fase di apprendimento che vede Musashi 'studiare' i movimenti del suo antagonista al fine di acquisirne una specifica mossa offensiva. Basta premere Quadrato nell'istante in cui l'avversario propone il suo affondo per farlo proprio. O meglio, per far proprio quello suscettibile di assimilazione. Di fatto, non tutti gli attacchi sono emulabili, il che porta a subire frequenti bastonate nei denti nell'attesa di indovinare quello 'giusto'. Inoltre, dal momento che in questi casi Musashi versa in uno stato di totale vulnerabilità, le chance di subire danni si moltiplicano esponenzialmente, alimentando un astio sincero verso il genere umano tutto. Per di più, il nemico sotto analisi che si porti anche per un solo istante oltre i margini della visuale (governata da una regia chiaramente ubriaca) si libera del lock-on vanificando tutta la procedura.

E si potrebbe ancora parlare della gestione confusionaria delle informazioni (causa di soventi insicurezze sulle modalità di completamento di diverse missione), o dell'impossibilità assoluta di salvare se non dopo aver completato un intero livello (il che condanna a sessioni di gioco coatto della durata di due ore o più). Ma indugiare nell'analisi di tutte le deficienze del titolo Square Enix sarebbe comunque superfluo. Ciò che conta sapere è che se avete amato *Brave Fencer Musashi*, odierete *Samurai Legend*.

Voto: Cinque su dieci

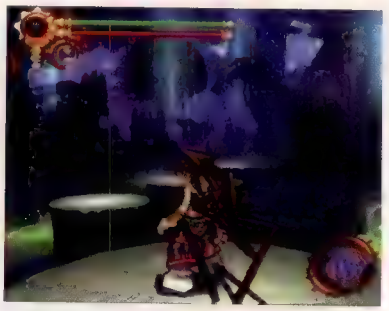


Oltre che per l'accumulo di punti esperienza, il potenziamento di Musashi passa anche per il recupero di artefatti che gli consentono, tra le altre cose, di scalare pareti e camminare sulle acque



Braccia occupate

Nel corso delle sue peregrinazioni, Musashi dovrà salvare numerose donzelle in difficoltà. Ogni qual volta ne incontra una, questa è misteriosamente incapace di reggersi sulle proprie gambe, obbligando l'eroe a portarla in braccio verso la salvezza. Pur non potendo impugnare la sua katana, Musashi può servirsi del passeggero come arma contundente con cui scaraventare via i nemici, possibilmente in direzione di altre unità ostili al fine di coinvolgerle in spassose carambole. All'occorrenza, può anche lanciare la ragazza in aria e usare la spada prima che ricada fra le sue braccia.



La Pucelle Tactics

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Koei** Sviluppatore: **Nippon Ichi**

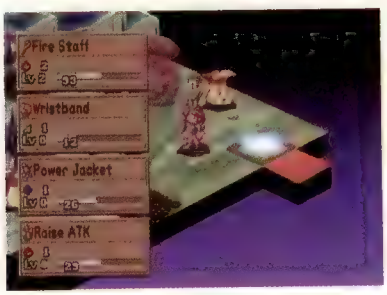
Uscito in Giappone ben prima dell'acclamato *Disgaea*, *La Pucelle Tactics* è in sostanza il prequel del gioco che ha portato alla fama in Occidente gli sviluppatori di Nippon Ichi. E si vede. Il che non significa che *La Pucelle Tactics* non sia valido: più semplicemente, non può competere con il suo illustre discendente, pur anticipandone diverse caratteristiche e rimanendo quindi un buon gioco.

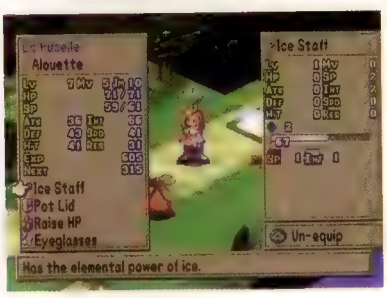
Dal punto di vista della storia, ad esempio, *La Pucelle Tactics* supera per coesione e complessità *Disgaea*, proponendo sì quell'umorismo nero che ormai è automatico associare a Nippon Ichi, ma amalgamandolo con una trama decisamente più fosca e articolata, fatta di intrighi politici e religiosi, tradimenti e qualche intermezzo comico. Il titolo del gioco, in particolare, si riferisce ad una squadra di esorcisti (chiamata per l'appunto La Pucelle) della quale fanno parte la protagonista Prier (una ragazzina isterica che aspira a diventare una semidea), suo fratello Culotte e la loro insegnante Alouette. Il compito dei tre, in breve, consiste nel girare il mondo per eliminare i demoni che lo infestano in massa, ed è proprio qui che si entra nel vivo dell'avventura, ovvero lo scontro armato.

Il combattimento si svolge su un classicissimo campo di battaglia 'a griglia', sul quale il giocatore andrà a disporre i personaggi e dar loro gli ordini del caso, per poi chiudere il turno ed assistere all'attuazione delle istruzioni impartite (suddivise a loro volta in movimenti, attacchi e magie). L'esecuzione, come è lecito aspettarsi da Nippon Ichi, è priva di sbavature di rilievo e rende i numerosi scontri gradevoli e tatticamente interessanti (anche grazie agli oggetti che, proprio come in *Disgaea*, rivestono un ruolo fondamentale nell'economia del party, andando a migliorare le caratteristiche dei combattenti e salendo pure di livello, esattamente come i personaggi). Nippon Ichi, però, ha ormai associato il proprio nome all'innovazione, e infatti anche in *La Pucelle Tactics* non mancano gli aspetti originali. Quello principale, senza ombra di dubbio, è la presenza sulle mappe di un certo numero di Portali Oscuri (semplici sagome luminose, a dispetto di ciò che il nome altisonante lascerebbe intendere). Tali portali, oltre a partorire nuovi avversari di tanto in tanto, generano solitamente flussi di energia di diverso tipo, riconoscibili dal colore e rei di indebolire i personaggi controllati dal giocatore. Piazzarsi nel mezzo dei flussi è comunque utile, dato che consente di orientarli a proprio piacimento per poi purificare con comodo il portale. E a che pro? È presto detto: oltre ad arrestare l'arrivo dei nemici, infatti, la distruzione dei portali investe i flussi da essi derivanti con una gragnola di colpi, i cui danni vanno ad abbattersi sui mostri stazionanti sul nastro energetico eliminato. Inoltre, riuscendo a far sì che un flusso formi un percorso chiuso, la purificazione del relativo portale darà vita ad un Miracolo, cioè una sorta di evocazione che danneggerà tutti gli avversari posizionati all'interno della sagoma. Avversari che, da parte loro, faranno di tutto per cambiare il tragitto dei flussi energetici, rendendo assai difficoltosa la chiusura dei percorsi e il raggiungimento delle condizioni necessarie per l'avvento del Miracolo. Buone doti strategiche e applicazione, ecco cosa Nippon Ichi pretende dagli utenti, come dimostrano anche i finali multipli disponibili per ogni capitolo dell'avventura e il gran numero di oggetti, locazioni e personaggi segreti da scovare nei meandri della stessa.

Come sempre, però, ai pregi fanno da contraltare gli immancabili difetti, da non ricercare però nella realizzazione audiovisiva per forza di cose datata. La grande personalità degli sprite, la musica che svolge un ruolo di discreto sottofondo e i buoni dialoghi parlati riescono infatti a smorzare egregiamente le notevoli carenze di dettaglio a livello grafico (tali di far sembrare *La Pucelle Tactics*, a tratti, un prodotto per PSone). Sono assai meno tollerabili, invece, la manovrabilità spesso problematica del cursore sui campi di battaglia, il design dei livelli decisamente poco ispirato, il ritmo spezzettato dei combattimenti e una certa semplicità di fondo che, di fronte alla magnificenza di *Disgaea*, sminuiscono inevitabilmente il valore del suo pur divertente predecessore. Ma la colpa, in fin dei conti, è più del bizzarro ordine di pubblicazione dei due giochi, che non di *La Pucelle Tactics*.

Voto: Sette su dieci

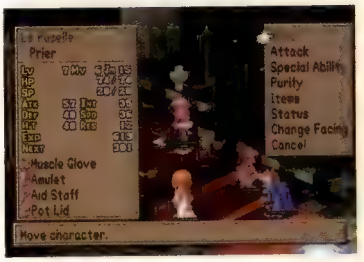


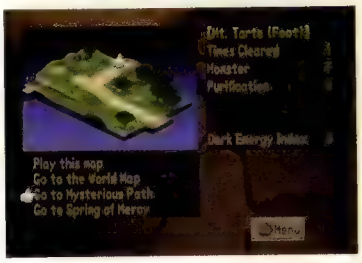


scheda tecnica

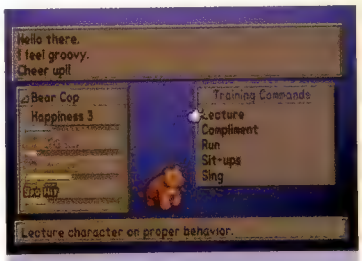
4:3

Stereo





Come da tradizione Nippon Ichi, anche in *La Pucelle Tactics* è possibile far salire alle stelle il livello dei propri combattenti. Al fine di agevolare tale laboriosa procedura, gli sviluppatori hanno ben pensato di consentire la ripetizione ad oltranza delle battaglie già affrontate



Il potere della fede

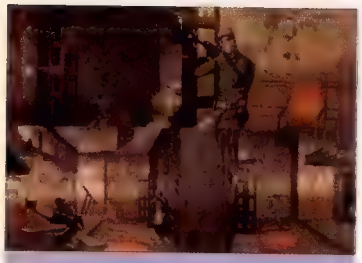
L'unico modo per aggiungere alleati al proprio party è andarseli a cercare tra le fila nemiche. Purificando per un adeguato numero di volte gli avversari e poi uccidendoli, infatti, i mostri in questione andranno ad aggiungersi al proprio esercito, pronti per essere schierati in qualsiasi momento. Le reiterate purificazioni, chiaramente, espongono l'utente agli attacchi nemici, aggiungendo quindi un'ulteriore dose di strategia al tutto, come fa pure la sezione di 'allenamento' dei mostri convertiti. Questi ultimi, infine, possono essere spediti al servizio dei signori di un fantomatico Mondo Oscuro, con tanto di ricompense nel caso gli alleati si dimostrino utili ai loro nuovi padroni.

4:3
16:9
50/60Hz

Stereo
Dolby Digital 5.1

Splitscreen 4
Online 8

Le granate sono alquanto utili per spazzare assembramenti di rivoltosi, ma l'impossibilità di regolarne la gittata le rende praticamente inutili nella maggior parte delle circostanze



Online +1

Chi fosse interessato ad affrontare *FTF* sul campo di battaglia di Xbox Live può comodamente aggiungere un punto al voto finale. Libera dal giogo dei checkpoint e ravvivata da IA presumibilmente migliori, l'esperienza quasi soddisfa il potenziale inespresso nella campagna in singolo. Ma difetti minori non esposti in questa sede per clemenza, una scarsa originalità delle modalità proposte e il limite di otto partecipanti ammessi non le permettono di raggiungere il livello qualitativo delle offerte targate Ubisoft. *SOCOM*, ovviamente, è su un altro pianeta.

Close Combat: First to Fight

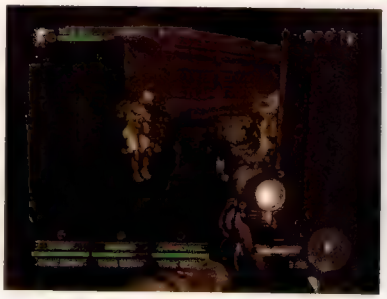
Sistema: **Xbox (ver. testata), PC, Mac** Versione: **Europea** Produttore: **Take Two** Sviluppatore: **Destineer**

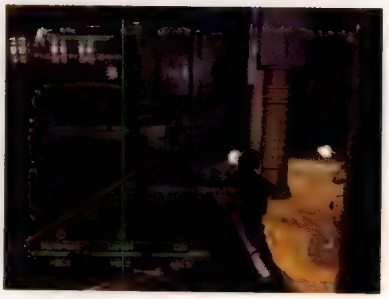
Esistono tante valide ragioni per detestare la guerra. Una di queste, sicuramente fra le ultime in graduatoria, è la sua ripercussione sul mercato videoludico. Dall'inizio dell'attuale conflitto in medioriente ad oggi, la produzione di sparatutto militari è cresciuta esponenzialmente, dall'aggiornamento di vecchi franchise sorti sulle ceneri di guerre passate come *Conflict* e *Ghost Recon*, a simulazioni fresche d'accademia come *Full Spectrum Warrior*. Per un medium che da sempre predilige un'interpretazione bellicosa dell'interattività, è un fenomeno quasi naturale.

Altrettanto naturale è che la gran parte degli sparatutto militari condivida la medesima qualità dei giochi su licenza. Salvo rare eccezioni, la guerra funziona da esca a costo zero verso la quale convergono prodotti dalla dinamica derivativa. Ironicamente, i migliori esponenti dello sparatutto dell'era moderna sono quelli che peggio rappresentano la guerra moderna: *Halo*, *TimeSplitters* o il recente *Project Snowblind*.

Eppure la guerra non è un'arida fonte di ispirazione. *Call of Duty*, *Brothers in Arms* e (alcuni) *Medal of Honor* dimostrano che esiste del potenziale nella più stupida espressione del dialogo fra esseri umani. Ma allora cos'è che non va con l'Iraq e dintorni? In una parola: noia. A differenza delle guerre della prima metà del ventesimo secolo, quella moderna manca di romanticismo. Potrà sembrare un'affermazione cinica, ma le centinaia di morti dello sbarco in Normandia fanno un gioco migliore rispetto a quattro marine che esplodono fuoco di soppressione fra le strade di Baghdad. Nel caso di *Close Combat: First to Fight*, questa noia subentra istantaneamente. I soliti marine, i soliti scenari, i soliti nemici. Sebbene il gioco sia ambientato in un 'futuro prossimo', è sufficiente dare un'occhiata alle foto pubblicate su questa pagine per rendersi conto che quel futuro non è poi così diverso dal presente, e che la Beirut proposta non è poi così diversa da Baghdad. In altre parole, quel 'First to Fight' suona come una presa in giro visto che le forze messe in campo da Take Two non sono certamente le 'prime a combattere' in un simile contesto.

Noia a parte, i problemi di *FTF* sono di natura squisitamente realizzativa. Dal momento che si tratta di un gioco basato sulla gestione di una squadra, le pesanti deficienze dell'IA si ripercuoto sull'intera esperienza, compromettendola nelle fondamenta. Sebbene i propri compagni siano abili nel fraseggio dalla distanza, quando lo scontro si fa più intimo e il calcio del fucile diventa arma privilegiata, non è raro vederli ingaggiare il nemico in balletti a base di fendenti mandati a vuoto. La natura erratica dei propri compagni pone nell'infelice condizione di doverli accudire piuttosto che affidarvi la propria vita. Anche perché la morte di due di loro significa il fallimento della missione. Il più delle volte si tende ad avanzare da soli, richiamando i propri colleghi solo dopo aver provveduto a ripulirne il tragitto da eventuali insidie.





La bonifica degli interni è forse l'unica attività che il proprio team è in grado di condurre senza dare adito ad apprensioni. A patto che sia, appunto, l'intero team ad eseguirla. Inviate un solo uomo oltre la porta e giunto al centro della stanza si limiterà a fare da vittima sacrificale

Fortunatamente, le deficienze dell'IA concedono ampie speranze di sopravvivenza all'avventore solitario, soprattutto (e ironicamente) quando lo schieramento avverso è supportato dalla copertura di una postazione mitragliatrice fissa. Basta mettersi al riparo, freddare il mitragliere e aspettare che uno dei suoi compagni ne prenda il posto, e poi il prossimo e poi il prossimo e poi il prossimo. È come un tiro al bersaglio in cui sono i bersagli a porsi sulla linea di tiro.

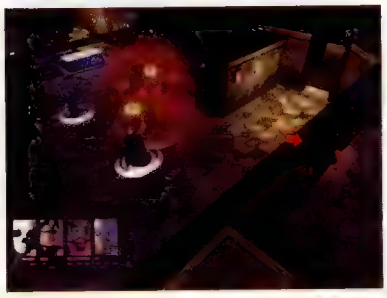
Ciononostante *FTF* non è un gioco facile. Tanto al proprio alter ego quanto alla scolaresca a cui deve far attraversare le strade bastano pochi colpi per stramazzare al suolo. La morte è pertanto compagna asfissiante dell'esperienza, producendo un genuino sentimento di apprensione. Ma è un'apprensione che degenera in frustrazione quando ci si rende conto che l'abbondanza di checkpoint disseminati dagli sviluppatori finisce per avere effetti controproducenti allorquando il salvataggio automatico avvenga in situazioni critiche condannate ad un triste epilogo.

Il che è un epilogo appropriato, in effetti. Tristezza è il sentimento che aleggia nella Beirut di Take Two. Una tristezza non certo suggerita dal tema affrontato, ma da quanto miseramente sia stato discusso.

Voto: Tre su dieci

Freedom Force vs The 3rd Reich

Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Sierra** Sviluppatore: **Irrational Games**



Il secondo episodio della serie *Freedom Force*, uscito a tre anni di distanza dall'inaspettato successo del prequel, è al tempo stesso una parodia e un amorevole omaggio nei confronti del fumetto americano. Prima ancora che il gioco stesso, a colpire è la cornice creata dagli sviluppatori. Il giocatore viene letteralmente travolto da una valanga di supereroi meticolosamente caratterizzati, ognuno dei quali introdotto attraverso divertenti cut scene realizzate in pieno stile comics anni '60. Impossibile non affezionarsi a questa coloratissima armata Brancaleone, grazie anche ad un doppiaggio esilarante e volutamente sopra le righe, realizzato con sorprendente professionalità da alcuni membri della softco stessa.

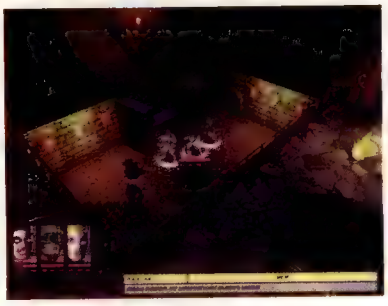
Altrettanto amore per il divertimento 'old style' è stato riposto nel gameplay vero e proprio. Il concept di gioco è tutt'altro che innovativo, e affonda le radici nel classico action RPG in stile *Syndicate*. Il giocatore dispone di un massimo di quattro supereroi da comandare in punta di mouse. All'inizio di ogni missione è possibile scegliere il team più consono agli scopi o al proprio stile di gioco, avvalendosi delle peculiarità di ogni combattente. Una scelta non facile, vista l'abbondanza dell'offerta. Il cast di personaggi è molto ampio e variegato, permettendo di allestire squadre votate alla forza bruta o, al contrario, di puntare su eroi meno possenti nel corpo a corpo ma maggiormente efficaci nell'utilizzo di superpoteri difensivi o evasivi. Un tale ventaglio di possibilità rende l'approccio all'azione piuttosto elastico, ed eleva sensibilmente l'esperienza di gioco dal rango di semplice slash'em up.

Merito anche delle missioni stesse. Pur non brillando per profondità o ampiezza dell'ambiente di gioco in cui si sviluppano, costringono ad usare un pizzico di strategia e intelligenza. Ogni boss richiede un certo periodo di studio e di sperimentazione, così da poter apprenderne i punti deboli e, in caso di sconfitta, sapere come ritoccare la formazione del proprio team. Le scenografie stesse entrano attivamente in gioco in più di un'occasione. Lampioni, cassonetti e vetture possono trasformarsi in armi di distruzione, a patto di disporre di eroi abbastanza prestanti da poterli sradicare e/o sollevarle. Neppure gli edifici si sottraggono all'opera di manipolazione a cui è possibile sottoporre lo scenario: se non si ha modo di raggiungere il tetto abitato da un fastidioso cecchino, non resta che radere al suolo l'intero condominio.

L'offerta di Irrational Games è ulteriormente arricchita dalla presenza del multiplayer in rete. Grazie al supporto del servizio di matchmaking di GameSpy, fino a quattro giocatori possono misurarsi in nove modalità incentrate sullo scontro a squadre o tutti contro tutti. Sebbene *The 3rd Reich* non introduca novità strutturali particolarmente significative, è apprezzabile la possibilità di creare mini-scenari da affrontare in compagnia. I più pazienti potranno pertanto scegliere un'ambientazione, comporre a proprio piacimento le fazioni in lotta e scrivere un'introduzione alla battaglia, aggiungendo così un pizzico di contestualizzazione alle classiche sfide online. Una facoltà che esprime tutto il suo potenziale se usata congiuntamente agli appositi editor di personaggi e arene.

Per quanto la componente online sia nel complesso molto curata, il cuore di *The 3rd Reich* batte nella campagna offline. L'estrema intuitività che caratterizza l'azione, assieme ad un ampio ventaglio di settaggi volti ad ammorbidire o inasprire il tasso di sfida, rendono il lavoro dei coder di Boston adatto ad ogni palato, e denotano la volontà di realizzare un gioco fruibile tanto dal modder più hardcore quanto dal giocatore dell'ultima ora. Nonostante un concept fin troppo di maniera e una realizzazione tecnica votata all'essenziale, *The 3rd Reich* si lascia così assaporare con piacere, immergendo in un mondo fatto di eroi bizzarri e dalla battuta pronta. Chi fosse stanco di salvare il mondo nei panni di un serioso marine, potrebbe trovare nell'idiozia naive del gioco Irrational una piccola oasi felice.

Voto: Sette su dieci

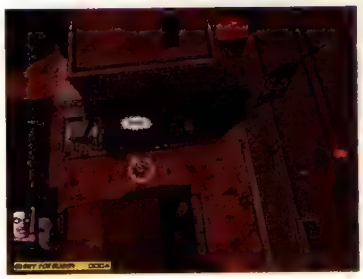


scheda tecnica

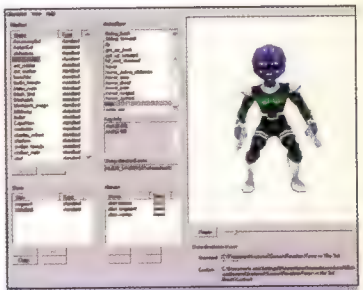
Pentium III 733MHz
128MB RAM
Scheda Grafica 32MB (DirectX 9.0c)
700MB su Hard Disk

Pentium III 1.8GHz
256MB RAM
ATI Radeon 9600; GeForce FX 5700
Banda larga

LAN	4
Online	4



A dispetto del modesto motore grafico, un accorto uso di colori ed effetti speciali, assieme ad una valanga di artwork, fa di *The 3rd Reich* un'esperienza visiva piacevole e ricca di stile



Modifiche eroiche

In concomitanza con il lancio sul mercato, Irrational Games ha reso disponibile per il download un editor destinato al sempre crescente bacino dei modder. Grazie agli strumenti offerti, è possibile allestire scenari personalizzati, disponendo a piacimento edifici, auto e in generale qualsiasi altro elemento presente nel gioco stesso. L'editor è accompagnato dal Character Tool, che permette sia di gestire i nuovi personaggi rilasciati da Irrational, sia di importare modelli tridimensionali realizzati dall'utente stesso. Tutto il materiale è disponibile gratuitamente sul sito www.freedomfans.com/modforce.

4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital	Xbox

Stolen si dipana lungo quattro macro-livelli, ognuno della durata di circa un paio di ore. Al termine di ogni sezione, le prestazioni del giocatore vengono valutate da un sistema che tiene conto di fattori quali il tempo di completamento o la quantità di obiettivi secondari portati a termine

Nella borsetta di Anya

Il fatto che le armi da fuoco non si addicano ad una ladra non significa dover contare esclusivamente sulle proprie forze. Anya ha a sua disposizione un variegato set di ferri del mestiere. Con appositi proiettili è in grado di stordire il personale di sorveglianza o mandare momentaneamente in panne telecamere e riflettori. I tracker permettono di monitorare sul radar gli spostamenti delle guardie, mentre gli emettitori sonori sono utili per depistarle. Sul fronte visori, non poteva mancare quello notturno, a cui va ad aggiungersi un dispositivo a onde sonore (in foto) per 'sbirciare' oltre le porte chiuse.

Stolen

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Hip Interactive** Sviluppatore: **Blue 52**

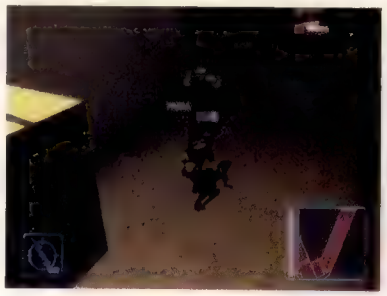
Corpo sinuoso, movenze feline, occhi taglienti incorniciati da un caschetto di capelli neri come le notti d'agosto. Si presenta così Anya Romanov, primadonna di *Stolen*. Atletica come Lara Croft e amante della penombra come Sam Fisher, la ladra d'alto bordo tratteggiata da Blue 52 incarna perfettamente lo stereotipo dell'eroina videoludica del nuovo millennio. La stessa canonicità, d'altra parte, caratterizza anche la struttura di gioco dell'action game di cui è protagonista. Sposando l'atletico dinamismo del principe di Persia con la classica azione stealth, *Stolen* si distingue per la sua dedizione alle meccaniche di infiltrazione nella loro accezione più pura. Bando agli intrecci narrativi complessi o all'uso di armi o violenza gratuita, quindi, e largo al piacere di scivolare nell'ombra, superando guardie o sistemi di sicurezza con prodezze atletiche degne di uno spericolato ginnasta.

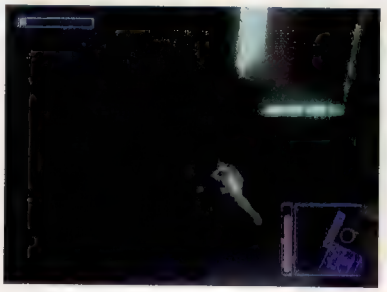
Stolen è l'emblema della semplificazione. Una parola dalla valenza ambigua, che può tradursi tanto in banalizzazione quanto in accessibilità. Oppure in un misto dei due, come in questo caso. Grazie ad un sistema di controllo sensibile al contesto, operazioni come arrampicarsi lungo le pareti e volteggiare attorno a pennoni e pali della luce non richiedono che la pressione di un tasto. È sufficiente avvicinarsi ad un elemento del fondale per leggere su schermo il pulsante da premere per potervi interagire. Anche la regia virtuale è amica, e solo sporadicamente è necessario intervenire manualmente per ottenere una visuale ottimale.

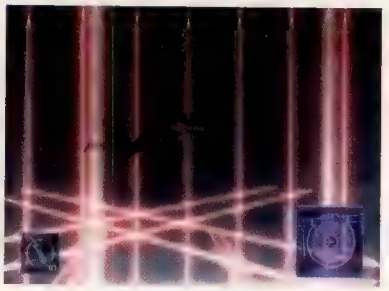
Quando non si è impegnati a librarsi nell'aria da un cornicione all'altro, le meccaniche di *Stolen* si adagiano con pigrizia sopra quelle classiche dello stealth gaming, mentre un apposito indicatore tiene costantemente informati sul grado di visibilità del proprio alter ego. Spostandosi da un cono d'ombra all'altro, e magari creandosene di nuovi eliminando le fonti di luce artificiale, Anya può aggirare silenziosamente le guardie nemiche. Il confronto diretto è generalmente controproducente. Di fatto, la protagonista è sprovvista di armi. Gli avversari possono essere storditi, ma non eliminati in via definitiva, il che richiede attenta circospezione e saggia pianificazione delle proprie mosse. Tra l'atterramento di una guardia e la sua ripresa di coscienza trascorrono lassi di tempo piuttosto brevi, da impiegare per passare velocemente oltre l'ostacolo prima di essere scoperti.

L'elemento temporale gioca un ruolo fondamentale durante i quattro tipi di minigame che scandiscono l'esperienza di gioco. Questi si presentano ogni qual volta è necessario scassinare una serratura, aprire una cassaforte, introdursi in un sistema informatico o forzare un condotto di areazione. Si tratta generalmente di prove di abilità o mnemoniche piuttosto elementari, rese tuttavia più vibranti dal loro svolgersi in tempo reale. Così, mentre con un occhio ci si concentra sull'opera di hackeraggio, con l'altro si è costretti a monitorare l'ambiente circostante, onde evitare di essere sorpresi alle spalle dalla guardia che si pensava ancora stordita.

Azione acrobatica, infiltrazione e una spruzzata di mini-game derivativi. In sostanza, il lavoro di Blue 52 si riduce a questi elementi, riproposti ciclicamente per tutti e quattro i macro-livelli che compongono l'avventura. Gli assi nella manica di *Stolen* si esauriscono già ad un quarto dell'avventura, dopo di che è tutto un riciclo di azioni ed enigmi già assaporati e digeriti in precedenza.







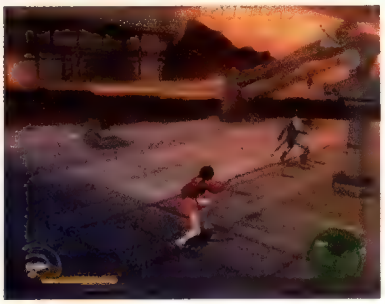
I livelli di gioco, ambientati in musei, prigioni o basi militari, risultano visivamente molto simili tra loro. La sensazione di ripetitività è rafforzata dalla scarsa varietà dei nemici proposti. Tanto nell'ambito ludico quanto in quello visivo *Stolen* non riesce mai a stupire con un bagliore di originalità

È un approccio allo stealth gaming in forma ridotta. Laddove *Snake Eater* avviluppa il giocatore con un sistema di controllo articolato enfatizzando l'indagine dell'ambiente, *Stolen* sembra piuttosto strizzare l'occhio all'utente disimpegnato, quello in cerca di un tipo di azione meno cerebrale. Gli ambienti di gioco sono poco estesi e velocemente leggibili. Questo li rende meno frustranti e complessi, ma anche più poveri sul versante della libertà d'azione. Forse non c'è nulla di male in questa scuola di pensiero, ma **Videogiochi** ama i lauti pranzi, mentre *Stolen* è una pietanza leggera, che si digerisce e si dimentica nell'arco di poche ore.

Voto: Sei su dieci

Red Ninja: End of Honour

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Giapponese** Produttore: **Vivendi** Sviluppatore: **Tranji**



(a sinistra) Un'immagine dal terribile 'livello del Buddha', uno spossante quarto d'ora di lotta con il sistema di controllo e ripresa, da ripetere sin dal principio in caso di errore. E l'errore è all'ordine del giorno in *Red Ninja*...

Ciò che più delude di *Red Ninja* non è la sua pessima realizzazione, ma il fatto che quest'ultima comprometta un impianto di gioco ricco di idee nuove. L'opera prima della software house giapponese Tranji è infatti tanto peculiare e coraggiosa nello stile e nel design quanto terribilmente deficitaria nelle fondamenta tecniche che avrebbero dovuto reggerne la visione.

I sistemi di controllo e di ripresa adottati nei videogiochi 3D sono generalmente afflitti da idiosincrasie moderatamente compromettenti. Eventuali appunti in merito suonano spesso come annotazioni di piccoli difetti, crepe nell'applicazione di un modello ormai standardizzato. Ma non nel caso di *Red Ninja*. Manovrare Kurenai infonde un senso di avvilente insicurezza e precarietà, le sue nude gambe troppo leste nel distendersi dal passo alla corsa, il suo peso inespresso dalla totale mancanza di inerzia. Il che è drammatico considerato che c'è della fisica alla base dell'esplorazione scenografia. Per eseguire un wall-run non è sufficiente saltare in direzione della parete, ma va presa l'opportuna rincorsa. Maggiore è la velocità d'approccio, maggiore è il tragitto percorso. Il giocatore è addirittura chiamato a modificare (agendo sullo stick analogico) l'angolo di incidenza della kunoichi rispetto al piano verticale per far sì che segua l'opportuna traiettoria. In caso di inottemperanza, infatti, l'origine obliqua del balzo porta ad impattare contro eventuali soffitti, rigettando Kurenai alla mercè della forza gravitazionale. Ciononostante, la scarsa comprensibilità delle distanze, un fallace rilevamento delle collisioni e una risposta ai comandi spesso tardiva trasformano ogni wall-run in una scommessa. Ed è un problema grave, perché in *Red Ninja* il wall-run non è una manovra facoltativa, ma l'unica possibile per superare baratri mortali o raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili.

La telecamera, ovviamente, non aiuta. Quando affidato al giocatore, l'onere della ripresa si traduce in un laborioso esercizio di addomesticamento di un obiettivo costantemente in cerca dell'angolazione peggiore da cui seguire la scena. Ubriaca e schizofrenica, l'inquadratura tende a rendere difficoltose anche le più semplici delle manovre, acquisendo col tempo i caratteri di un vero e proprio ostacolo supplementare. E quando è il gioco ad assumerne il comando, riesce nel non facile intento di accecare completamente la visuale piuttosto che offrire la migliore.

Alla luce di questi difetti, *Red Ninja* vive di trial and error. Memori di infiniti salti nel vuoto e di 'accidentali' scivolate, i passaggi acrobatici diventano ripetitivo esercizio di cautela piuttosto che di fluida eleganza, generando frustrazione in luogo del necessario appagamento. Al pari della semplice deambulazione, l'originale sistema di combattimento è impoverito dall'impossibilità tecnica di fruttarne le peculiarità. L'arma primaria (un pugnale assicurato ad una corda sottile) trova impiego come fin troppo efficace strumento di sterminio dalla distanza, mentre quella secondaria (un peso assicurato alla medesima corda) cade lentamente in disuso. Quest'ultima permette infatti di annodare i nemici per il collo, il busto o le caviglie e quindi di strattonarli verso una morte silenziosa. Ma dal momento che il procedimento richiede l'interazione con la scenografia (vuoi per trascinare la preda in un baratro o per impiccarla ad una trave), i summenzionati problemi di inquadratura, collisione e controllo ne abbattono le intriganti potenzialità ludiche. È indubbiamente affascinante vedere una guardia tentare di divincolarsi da una soffocante stretta al collo, ansimare mentre viene issata e infine esalare l'ultimo respiro con un grugnito, ma gli sforzi necessari per ottenere un simile risultato semplicemente non valgono la candela. Non esitono ricompense per questo genere di uccisioni e il più delle volte espongono all'avvistamento, con conseguente accorrenza delle guardie limitrofe.

Red Ninja è infine un'avventura terribilmente corta, diluita da infinite morti accidentali e che ciononostante non supera le otto ore di inappagante assassinio. Un inizio da dimenticare per Tranji, ma una buona fonte di ispirazione per tutti gli altri.

Voto: Quattro su dieci

scheda

4:3

Stereo

Usando l'apposito rampino è possibile appendersi a specifici punti dello scenario e quindi oscillare per raggiungere piattaforme distanti. Purtroppo l'oscillazione ha corso solo in direzione frontale, costringendo a registrare l'orientamento della kunoichi prima di procedere

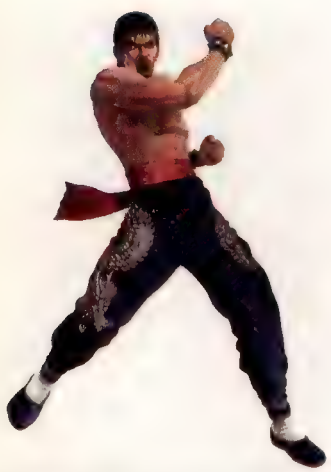
Momenti di panico

Malgrado le peculiari abilità di Kurenai, le uccisioni più sicure prevedono il classico avvicinamento da tergo seguito dall'altrettanto classico sgozzamento in stile *Tenchu*. Attrezzi supplementari come dardi stordenti e bombe di fumo aiutano rispettivamente nell'assassinio del singolo e nello sterminio di eventuali folle di assalitori. Sebbene rudimentale, l'intelligenza artificiale conosce il panico e non è raro partire all'inseguimento di sbraccianti guardie in fuga o di arcieri in cerca della posizione più opportuna da cui scagliare le loro frecce.

Chronicles

> 1994 1995 1996

Tekken*, traducibile con 'pugno di ferro', fu un titolo scelto da Namco in un secondo momento. Inizialmente, infatti, avrebbe dovuto prendere il nome di *Rave War



Originariamente uscito nelle sale giochi di tutto il mondo nel 1993, *Virtua Fighter* sembrava destinato a non avere rivali degni di tale nome per un bel pezzo. Non solo proponeva una qualità grafica sino ad allora inconcepibile, ma inventava di fatto un nuovo genere videoludico, ovvero quello dei picchiaduro uno-contro-uno tridimensionali. Il carattere rivoluzionario di *Virtua Fighter* era tale che per gli altri produttori di coin-op la corsa all'aggiornamento del proprio portfolio sembrava destinata ad essere lunga ed in salita. E invece, già nel 1994, ecco *Tekken*...

La rivoluzione in quattro tasti

Frutto dell'allora inesauribile creatività di Namco, della flessibilità dell'hardware denominato System 11 (basato a sua volta su PlayStation) e dell'apertura di una nuova fascia di mercato (quella, per l'appunto, dei picchiaduro in 3D) da sfruttare quanto prima, *Tekken* scatenò un autentico terremoto al suo debutto nelle sale giochi. Laddove *Virtua Fighter* proponeva un cast di combattenti abbastanza sobri e realistici, *Tekken* rispondeva con una rosa di lottatori bizzarri e sopra le righe, legati tra loro da una storia contorta che, col passare degli anni, sarebbe poi divenuta ancora più intricata. Al ritmo più riflessivo, quasi simulativo del picchiaduro Sega, Namco contrapponeva un'azione frenetica, basata su rudimentali combo in grado di decidere da sole l'esito della partita. E soprattutto, da un punto di vista strettamente legato all'interazione tra l'utente e il gioco, Namco aveva scelto di rispondere al rigido sistema di controllo adottato da *Virtua Fighter* (un tasto per i pugni, uno per i calci e uno per la parata) con un rivoluzionario schema in cui a ciascuno dei quattro pulsanti adottati corrispondeva un arto del lottatore. Anche per questo, probabilmente, i giocatori di mezzo mondo si innamorarono di *Tekken* praticamente all'istante, provocando un 'effetto valanga' che dalle sale giochi si propagò sino all'ambito domestico: al grido di "È arcade perfect!", infatti, migliaia di persone acquistarono PlayStation per poter giocare all'esatta riproduzione di *Tekken* nella comodità del salotto di casa, un po' come accadde per *Ridge Racer* (guarda caso, sempre prodotto da Namco). E il meglio doveva ancora venire.

Altro giro, altro pugno di ferro

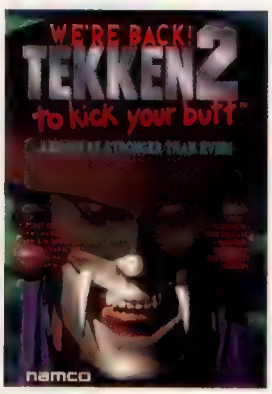
Ad un anno di distanza dall'uscita di *Tekken*, Namco calò senza indugi l'asso, diffondendo nelle sale giochi l'attesissimo *Tekken 2*. E, ancora una volta, fu il finimondo. L'hardware utilizzato era ancora il System 11, ma il netto progresso qualitativo della realizzazione grafica (in particolar modo in materia di fondali), la presenza di un gran numero di personaggi aggiuntivi disponibili man mano che passava il tempo di attività della macchina e l'ulteriore affinamento del gameplay fecero di *Tekken 2* un successo immediato, tra l'altro destinato a ripetersi nuovamente sul mercato domestico. La perfetta conversione su PlayStation finì immancabilmente per dominare le classifiche di vendita per mesi e mesi, cementando il rapporto di collaborazione tra Sony e Namco, e mettendo sempre più in crisi Sega e il suo Saturn. Ma il bello, anche stavolta, doveva ancora venire.

La consacrazione

Il 1996 vide l'avvento di *Tekken 3*, e da quel momento si capì chiaramente chi sarebbe stato negli anni a venire il dominatore indiscusso della scena dei picchiaduro in 3D. L'hardware System 12, utilizzato per la prima volta in assoluto, era ancora basato su PlayStation, ma la sua potenza era decisamente superiore a quella messa in campo dalle schede System 11 e consentiva a *Tekken 3* di superare agevolmente i suoi predecessori in quanto a dettagli grafici ed animazioni, nonché di bearsi per la prima

Tekken

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Picchiaduro**
Piattaforma: **Coin-op, PSone**



Tekken 2

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Picchiaduro**
Piattaforma: **Coin-op, PSone**

Tekken 3

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Picchiaduro**
Piattaforma: **Coin-op, PSone**

Tekken: la rivoluzione in quattro tasti

1999

volta di fondali realmente tridimensionali. I personaggi, poi, oltre ad essere numerosi, davano un senso di continuità alla serie presentandosi in molti casi come figli o comunque parenti dei combattenti già visti nei primi due *Tekken*, riprendendo quello stile basato sulla 'coerenza storica' già sperimentato con successo da Capcom nei suoi *Street Fighter*. Sul versante domestico, inoltre, *Tekken 3* inaugurò un nuovo corso per Namco, dando il 'la' ad una serie di conversioni arricchite di elementi studiati appositamente per la fruizione tra le mura di casa. La scelta, forse, fu presa per controbilanciare la possibile delusione degli utenti PlayStation di fronte ad una conversione non perfettamente identica all'originale da sala (la cui potenza andava oltre i limiti della console Sony), ma ciò che conta è che funzionò benissimo. Così, mentre i primi due *Tekken* per PlayStation proponevano aggiunte marginali rispetto ai relativi coin-op, *Tekken 3* lasciò letteralmente di stucco il pubblico e la stampa con l'inserimento di un personaggio a dir poco speciale (il dinosauro Gon, prelevato dall'omonimo manga), di un minigioco assimilabile al beach volley e persino di un picchiaduro a scorrimento chiamato *Tekken Force*, realizzato tra l'altro con gran competenza.

Tekken Tag Tournament

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Picchiaduro**
Piattaforma: **Coin-op, PS2**

2001

Gioco di squadra e comparsate

Dopo anni di successi incontrastati, quello tra il 1999 e il 2001 fu un periodo di transizione per la serie. Un periodo di transizione comunque atipico perché segnato da almeno un'affermazione: quella di *Tekken Tag Tournament*, uscito nel 1999 su hardware System 12. La sua unicità risiedeva nella proposta di una meccanica di gioco notevolmente diversa dal solito (quella, ormai popolare, del 'tag team') e nell'allontanamento dalla storia sviluppata nel corso dei tre episodi precedenti. Invece di costituire un ideale proseguimento della saga familiare dei Mishima, infatti, *Tekken Tag Tournament* fu pensato sin dall'inizio come un'occasione per riproporre i personaggi più famosi tra quelli esclusi da *Tekken 3*, il che portò la rosa dei combattenti disponibili a lievitare sostanzialmente. Non bisogna poi dimenticare il grande slancio dato da *Tekken Tag Tournament* alla diffusione di PlayStation2, visto e considerato che la conversione sull'ammiraglia di casa Sony esternò la netta superiorità del nuovo hardware domestico rispetto al coin-op con una veste grafica drasticamente migliorata rispetto a quella originale. E con un minigioco basato sul bowling. Namco, infine, concluse il già citato

Tekken 4

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Picchiaduro**
Piattaforma: **Coin-op, PS2**

2004

periodo di transizione traghettando *Tekken* sugli affollati lidi delle console portatili con la pubblicazione di *Tekken Card Challenge* per WonderSwan (1999) e *Tekken Advance* per Game Boy Advance (2001).

La storia recente

Sempre del 2001, ma di tutt'altra risonanza, fu l'uscita di *Tekken 4*. Costruito intorno all'hardware System 246 (basato su PlayStation2), *Tekken 4* rappresentò una sorta di punto di rottura con il passato tanto per Namco quanto per la serie stessa. L'introduzione di arene chiuse e disposte su diversi livelli, l'importanza dei muri nell'economia del gameplay, i frequenti scambi di posizione tra i combattenti e il ritmo più ragionato avvicinarono di fatto *Tekken 4* al concetto di simulazione di arti marziali portato avanti da *Virtua Fighter* più che a quello di semplice arcade, offrendo all'utenza uno stile di gioco assai diverso dal solito. Uno stile apprezzato da buona parte della stampa specializzata, all'epoca, ma risultato indigesto a parecchi appassionati della saga, al punto da spingerli a considerare *Tekken 4* come un mezzo tradimento, spronando così Namco a tornare sui suoi passi con il recente *Tekken 5*.

Tekken 5

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Picchiaduro**
Piattaforma: **Coin-op, PS2**

Quattro tasti, un ritmo di gioco decisamente sostenuto, un cast di personaggi ben caratterizzati e una lunga serie di continui affinamenti: la formula del successo di *Tekken* pare destinata a funzionare in eterno

Flashgaming

Titolo: Ball Revamped III: Gemini
Sviluppatore: John Cooney
www.jmtb02.com/flash/br3/gemini.php

Titolo: Pac-Man
Sviluppatore: Paul Neave
www.neave.com

Titolo: Indiana Jones in Odd-World
Sviluppatore: Mausland
www.mausland.de/swf/portfolio.php?file=27

Titolo: The Pharaoh's Tomb
Sviluppatore: Francesco Maisto
www.miniclip.com/pharaohstomb.htm

Titolo: Labyrinth
Sviluppatore: Vickey
www.i45ol.com/play_flash.php?ID=1230

Flashmaze
Arianna, ho perso il filo...

Chiunque, per diletto o per lavoro, abbia navigato con una certa intensità nel mare magnum di Internet (chiunque, appunto), avrà sperimentato, prima o poi, la straniante sensazione di essere un naufrago del Web. Impigliati nelle maglie della grande rete, si cerca l'informazione desiderata eseguendo traiettorie a spirale che spesso cozzano contro muri di gomma creati da siti posticci e reindirizzamenti civetta.

Non è un caso, dunque, che il tema del labirinto ricorra così spesso nei giochi Flash disponibili online: vuoi per la semplicità nel realizzare un dedalo digitale, vuoi per la metafora di cui sopra, sempre più spesso si è chiamati a trovare una via di fuga fra contorti corridoi. Nel caso di *Ball Revamped III: Gemini*, ad esempio, lo scopo è semplicissimo: guidare una pallina fino all'uscita posta al termine di labirinti sempre più intricati. Facilissimo l'obiettivo, ma assai complicata l'esecuzione, poiché a rendere difficoltoso il tutto ci pensa l'accelerazione di gravità. La disgraziata sfera, infatti, come la famosa mela di Newton, è inesorabilmente attratta verso il basso, ed è compito del giocatore fare in modo che, agendo sulle frecce direzionali, non collida con le pareti. Quest'obbligo, aggravato da una notevole inerzia, da un bizzarro coefficiente di accelerazione e dalla presenza di strani bonus, concorre non poco a minare la pazienza dell'intrigato giocatore, comunque tentato a continuare nonostante il centesimo schianto.

Parlando di labirinti e videogame, è impossibile fingere che Blinky, Pinky e Inkey non siano mai esistiti. Per non parlare di Clyde. Numerose sono le versioni di *Pac-Man* disponibili in versione Flash. Tra le molte un po' raffazzonate, quella di Paul Neave si distingue per l'estrema fedeltà all'originale. Non a caso Namco l'ha fatta bannare dal sito dell'autore, e non sarà certo **Videogiochi** a consigliarvi di cercarla sugli altri URL (tipo www.ebaumsworld.com) che tuttora la ospitano. Restando in tema di diritti bellamente sottratti, merita una citazione il trash Indiana Jones in *Odd-World*. Un Indy dalle fattezze del Link di *Wind Waker* si aggira in caccia di tesori di labirinto in labirinto (ben pochi...), evitando massi rotolanti e campi elettrici, ragni e soldati dell'Impero, mentre in background le colonne sonore di 'Indiana Jones' e 'Guerre Stellari' offrono il dovuto sostegno emotivo. Questo nei primi due stage. Poi il gioco degenera in quella bizzarria suggerita dal titolo, fra ambientazioni marine popolate da vortici e pesci palla e 'coltivazioni' di teletrasporti sorvolate da motivetti cantati in tedesco...

E se nell'immaginario collettivo il personaggio interpretato da Harrison Ford rappresenta l'archeologo avventuriero per eccellenza, non è senza un briciolo di patriottismo che si può dichiarare che in ambito Flash, quando si parla di labirinti e archeologia, è impossibile prescindere da *The Pharaoh's Tomb*. Tale gioco, infatti, sviluppato dal valente Francesco Maisto, da mesi continua ad essere linkato nei principali siti dedicati alle produzioni ludiche in Flash e gode di una certa fama, soprattutto in virtù del suo design pulito e dell'atmosfera deliziosamente retrò. La visualizzazione delle peripezie dell'archeologo protagonista, infatti, avviene attraverso la prospettiva isometrica, decisamente in auge alla fine degli anni '80, quando costituiva uno dei pochi metodi per conferire tridimensionalità ai mondi in cui si aggiravano sprite per forza di cose bidimensionali. Dietro l'apparenza da titolo di vecchia scuola (il che, di per sé, non è certamente un difetto), si cela una grande cura in ogni elemento del gioco, a partire dalle opzioni iniziali, grazie alle quali è possibile impostare la qualità grafica, il volume della musica e scegliere la configurazione dei controlli, aspetti solitamente trascurati in giochi fatti per essere consumati tra una pausa e l'altra. Avventurarsi tra le tombe del faraone in cerca di tesori, assetati di pozioni vitali e nuove chiavi, costituisce un gradevole salto nel passato, non solo nell'era egiziana, ma anche in quella degli 8bit.

Eppure, dopo essere usciti da innumerevoli dedali sfidando la gravità e l'inerzia, scappando da fantasmi e formiche giganti, rimane la voglia di rientrare, di riaffrontare la sfida del labirinto. Perché il vero divertimento, forse, si cela proprio nello smarrimento che si prova stando al centro del dedalo piuttosto che nel ritrovamento dell'uscita. E allora non c'è niente di meglio di *Labyrinth* per assaporare il piacere di indagare una planimetria contorta ed ostile. Qui lo scopo del gioco non è uscire da un labirinto, ma entrarci, o meglio, farci entrare il puntatore del mouse. Il contatto con le pareti rispedisce al punto di partenza mentre il dedalo ruota su se stesso obbligando ad eseguire delicate manovre sul mousepad. Grafica esageratamente minimale e musica coinvolgente aumentano l'ipnosi di un titolo che, sebbene apparentemente banale, è di fatto bastardo come pochi, al punto che non mancherà di procurare più di un esaurimento nervoso a coloro che oseranno affrontarlo accarezzando un touchpad con dita tremanti per abuso di caffeina.

> "Perché il vero divertimento, forse, si cela proprio nello smarrimento che si prova stando al centro del dedalo piuttosto che nel ritrovamento dell'uscita"

Per l'invio di segnalazioni, scrivere all'indirizzo **videogiochi@futureitaly.it** specificando "flashgaming" nel subject

GIOCHI COMPUTER

PSM PlayStation 2 Magazine

XBOX

PRESENTANO:

SPECIALE
FUTURE GAMES

TOM CLANCY'S

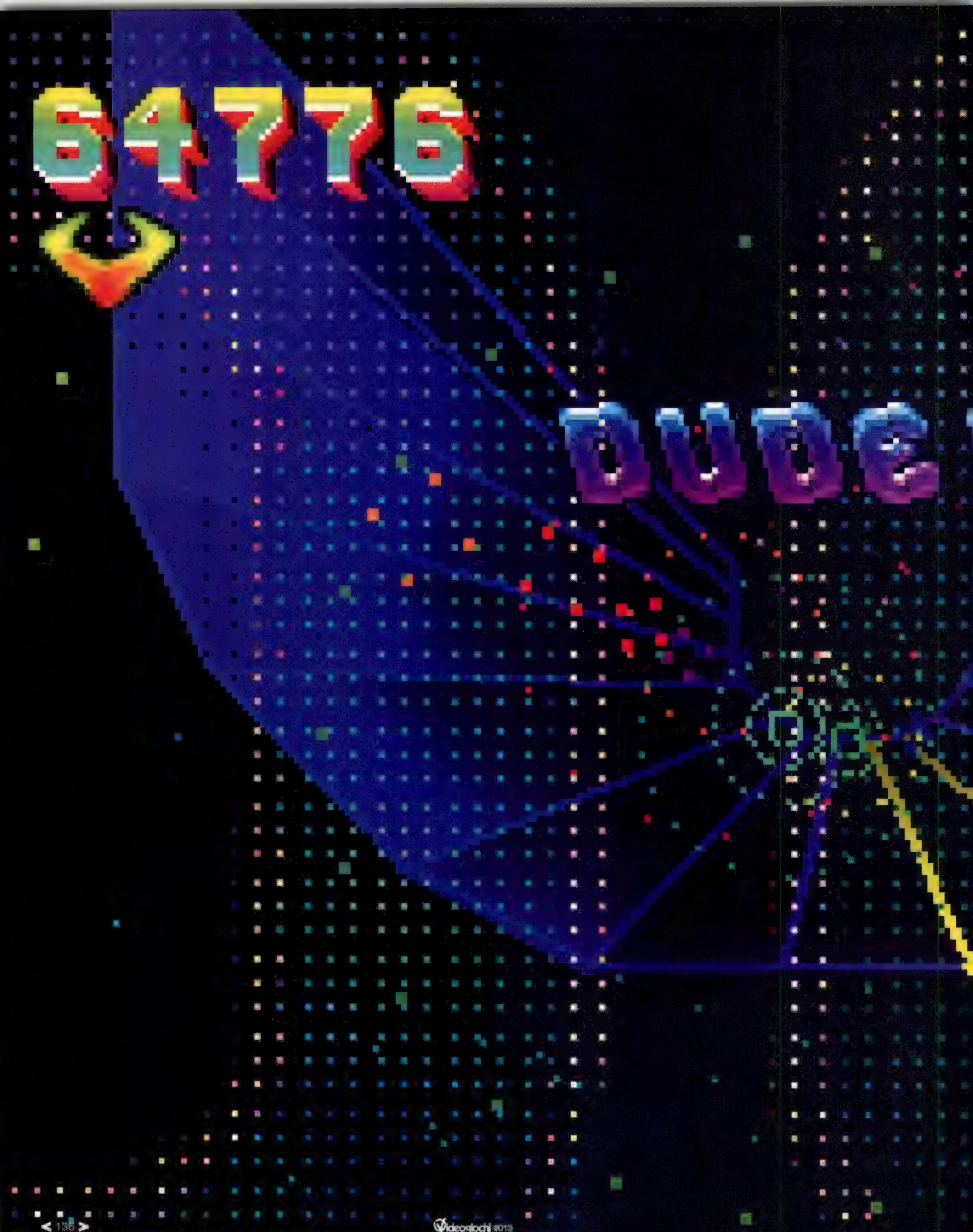
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

POSTER GIGANTI IN REGALO

SOLUZIONE COMPLETA

TUTTO SU SAM FISHER

In edicola dal 31 Marzo a soli 3,70 €


64776

LA STORIA DI...
TEMPEST 2000

Ovvero la vera ragione del perché Tom e Jerry siano stati così importanti nella creazione di uno dei migliori sparatutto di sempre

FORMATO ORIGINALE: **JAGUAR** PRODUTTORE: **ATARI** SVILUPPATORE: **LLAMASOFT** ORIGINE: **INGHILTERRA** DATA DI PUBBLICAZIONE: **1994**

Ingiustamente snobbato dal mass market, *Tempest 2000* viene spesso ricordato per la ragione sbagliata, vale a dire per essere stato uno dei pochi titoli decenti per Atari Jaguar. Possederne una copia è una specie di must fra i collezionisti, ma viene da chiedersi quanti abbiano comprato *Tempest 2000* per giocarlo piuttosto che per riporlo nell'armadio in attesa che la sua quotazione salga. Perché oggi come all'epoca della sua uscita, il titolo Atari è un ipnotizzante vortice di colori abbacinanti, sonorità aliene e incessante azione frenetica.

"Oggi come all'epoca della sua uscita, il titolo Atari è un mesmerizzante vortice di colori abbacinanti, sonorità aliene e incessante azione frenetica"

Il publisher (allora) americano Atari affidò la conversione dello storico coin-op di Dave Theurer, datato 1981, al programmatore indipendente **Jeff Minter**. Col senno di poi, l'accostamento di un titolo tanto inusuale alla figura di Minter non avrebbe potuto essere più azzeccato, eppure, come spesso accade in quest'industria, la scelta del coder avvenne in maniera sostanzialmente casuale. "Stavo facendo dei lavori per la filiale inglese di Atari", spiega Minter, "roba come *Defender II* e *Atomic Tadpoles Vs Savage Mutant Weirdos From Basingstoke* [poi uscito col titolo assai meno originale di *Photon Storm*]. Avevo anche lavorato per un paio di mesi sulla piatta-

Tanker. Theurer dichiarò una volta che l'ispirazione per il gioco gli venne in sogno (un buco nero da cui emergevano terrificanti creature da incubo), e l'interpretazione di Minter non fu certo meno surreale. Sarebbe allettante lasciarsi andare ed esaminare il gioco sotto un profilo psicoanalitico, ma è evidente che *Tempest* facesse presa su un istinto primordiale: il bisogno di proteggere e difendere. Altri giochi hanno proposto tematiche simili, ma *Tempest 2000*, con la sua geometria impenetrabile e la sua cacofonia di effetti sonori, andava molto più a fondo, stressando l'intima resistenza di una psiche sotto l'attacco incessante di una forza irriducibile.

L'ostacolo più grosso fu passare dalle grafica vettoriale dell'originale a quella poligonale in Gouraud shading, ma Minter trovò la nuova console di Atari sorprendentemente versatile. "Lavorare sull'hardware del Jaguar era figo: montava il [Motorola] 68000, ma la programmazione più interessante veniva fatta sui due coprocessori RISC, Tom e Jerry", ricorda Jeff. "La maggior parte del mio lavoro girava su Tom, mentre Jerry era dominio dei programmatori audio. C'era anche un blitter molto versatile che potevi costringere a fare cose molto interessanti. Uno dei designer dell'hardware in seguito mi sgridò perché facevo funzionare il chip 'al contrario'. Utilizzavo i generatori di indirizzi, il cui compito era di spostare le texture internamente, per realizzare le frequenti esplosioni di bitmap a video. [Il Jaguar] era una macchina

"Sarebbe allettante esaminare *Tempest* sotto un profilo psicoanalitico, ma è evidente che facesse presa sul bisogno di proteggere e difendere"

forma Panther, che poi non è mai uscita. Comunque, Atari presentò il Jaguar agli sviluppatori in un albergo vicino all'aeroporto di Heathrow, e durante l'evento ci vennero mostrate la console e alcune demo, tra cui quella col cubo rotante rivestito con l'immagine di un giaguaro. In seguito elencarono una serie di giochi di cui detenevano i diritti e per i quali stavano cercando gente disposta a convertirli: quando sentii il nome di *Tempest* alzai la mano e dissi che l'avrei voluto fare io. Fino a quel momento non avevo mai realizzato un gioco in 3D e non avevo mai sfiorato un poligono in vita mia".

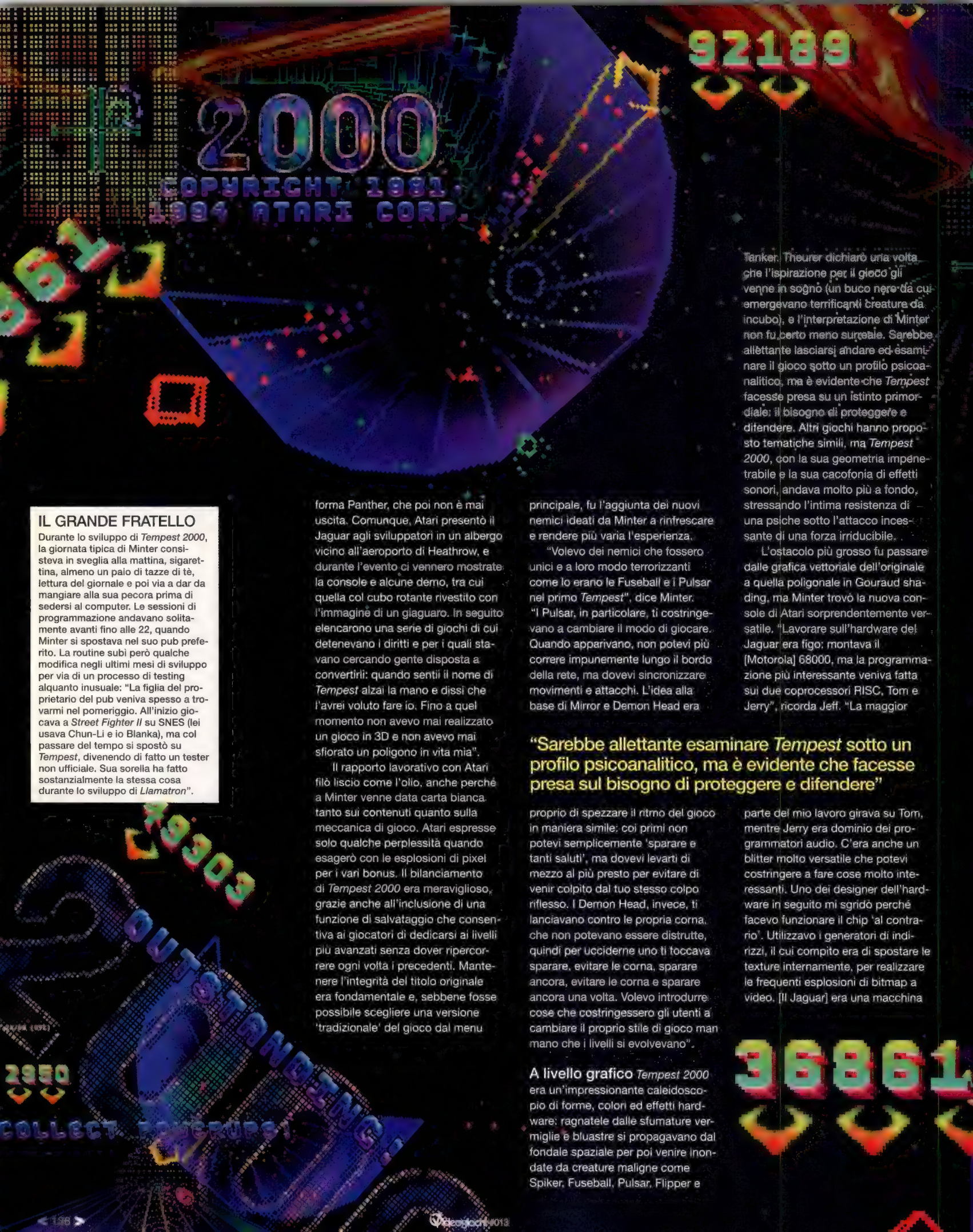
Il rapporto lavorativo con Atari filò liscio come l'olio, anche perché a Minter venne data carta bianca tanto sui contenuti quanto sulla meccanica di gioco. Atari espresse solo qualche perplessità quando esagerò con le esplosioni di pixel per i vari bonus. Il bilanciamento di *Tempest 2000* era meraviglioso, grazie anche all'inclusione di una funzione di salvataggio che consentiva ai giocatori di dedicarsi ai livelli più avanzati senza dover ripercorrere ogni volta i precedenti. Mantenere l'integrità del titolo originale era fondamentale e, sebbene fosse possibile scegliere una versione 'tradizionale' del gioco dal menu principale, fu l'aggiunta dei nuovi nemici ideati da Minter a rinfrescare e rendere più varia l'esperienza.

"Volevo dei nemici che fossero unici e a loro modo terrorizzanti come lo erano le Fuseball e i Pulsar nel primo *Tempest*", dice Minter. "I Pulsar, in particolare, ti costringevano a cambiare il modo di giocare. Quando apparivano, non potevi più correre impunemente lungo il bordo della rete, ma dovevi sincronizzare movimenti e attacchi. L'idea alla base di Mirror e Demon Head era proprio di spezzare il ritmo del gioco in maniera simile: coi primi non potevi semplicemente 'sparare e tanti saluti', ma dovevi levarti di mezzo al più presto per evitare di venir colpito dal tuo stesso colpo riflesso. I Demon Head, invece, ti lanciavano contro le propria corna, che non potevano essere distrutte, quindi per ucciderne uno ti toccava sparare, evitare le corna, sparare ancora, evitare le corna e sparare ancora una volta. Volevo introdurre cose che costringessero gli utenti a cambiare il proprio stile di gioco man mano che i livelli si evolvevano".

A livello grafico *Tempest 2000* era un'impressionante caleidoscopio di forme, colori ed effetti hardware: ragnatele dalle sfumature vermiglie e bluastre si propagavano dal fondale spaziale per poi venire inondate da creature maligne come Spiker, Fuseball, Pulsar, Flipper e

IL GRANDE FRATELLO

Durante lo sviluppo di *Tempest 2000*, la giornata tipica di Minter consisteva in sveglia alla mattina, sigaretta, almeno un paio di tazze di tè, lettura del giornale e poi via a dar da mangiare alla sua pecora prima di sedersi al computer. Le sessioni di programmazione andavano solitamente avanti fino alle 22, quando Minter si spostava nel suo pub preferito. La routine subì però qualche modifica negli ultimi mesi di sviluppo per via di un processo di testing alquanto inusuale: "La figlia del proprietario del pub veniva spesso a trovarmi nel pomeriggio. All'inizio giocava a *Street Fighter II* su SNES (lei usava Chun-Li e io Blanka), ma col passare del tempo si spostò su *Tempest*, divenendo di fatto un tester non ufficiale. Sua sorella ha fatto sostanzialmente la stessa cosa durante lo sviluppo di *Llamatron*".



Per creare alcuni degli effetti più psichedelici, Minter impiegava una routine capace di catturare un intero fotogramma per poi ruotarlo e zoomarlo come un gigantesco sprite. L'effetto, battezzato Melt-O-Vision, era però così lento che poté essere efficacemente impiegato solo al momento del game over e nelle schermate dei menu

più complessa di quelle su cui avevo lavorato prima, e mi piaceva imparare ad usarla. Ho inoltre apprezzato l'opportunità di apprendere i principi del 3D e come disegnare poligoni. Ancora oggi sembra quasi di imbrogliare quando chiedi alla macchina un triangolo texturato e questo, semplicemente, compare".

La passione di Minter per la grafica psichedelica e le sonorità elettroniche era già stata documentata da titoli come *Attack of The Mutant Camels*, ma *Tempest 2000* le fece compiere un passo in avanti: "I ragazzi del reparto audio sono stati semplicemente grandi. Tutto quello che ho fatto è stato mandargli una videocassetta dove io giocavo a *Tempest 2000* con in sottofondo la musica che mi piaceva ascoltare. Un bel po' veniva da una compilation di roba industrial/techno chiamata 'Below San Onofre' che mi aveva passato un tizio di Atari perché ci compariva la sua band. I gruppi della compilation avevano nomi come Sweat Engine e Tit Wrench, e dopo qualche settimana [il reparto audio] tirò fuori delle canzoni incredibili. Prima mi spedirono una musicassetta, e ricordo che mentre l'ascoltavo in cucina pensavo che avessero usato dei veri sintetizzatori e che la musica non si sarebbe mai sentita così bene sul Jaguar. Quindi mi mandarono il codice audio vero e proprio, e lo inserii nel gioco: il sonoro era praticamente identico a quello che avevo apprezzato in casetta. Ne fui decisamente soddisfatto".

Gran parte del fascino di *Tempest 2000* (nonché l'aspetto che maggiormente lo distingueva dal gioco originale) risiedeva nei livelli bonus. Rimpiazzare la martellante musica techno e gli inquietanti effetti degli Spider con una colonna sonora da autentico chillout è stato un colpo di genio, fungendo da contrasto per un gioco che altrimenti avrebbe sovraccaricato i sensi. Queste rilassanti sessioni (che ricordavano i viaggi mistici di '2001: Odissea nello Spazio') erano accessibili solo recuperando tre appositi power-up e davano l'opportunità di incamerare 20.000 punti nonché di saltare di colpo cinque livelli.

Date le premesse, era facile prevedere per *Tempest 2000* un clamoroso successo di critica e pubblico, ciò nonostante non è stato sempre considerato il gioiello di Jaguar. "Sono rimasto sorpreso dalla sua popolarità perché avevo preso una bastonata al lancio del Jaguar a New York", ricorda Minter. "Mentre parlavo mezzo ubriaco con uno dei designer del Jaguar, lui fu molto critico verso la versione, ancora preliminare, di *Tempest 2000*, sostenendo che non facesse un buon utilizzo dell'hardware. Disse anche che Atari considerava il gioco come un semplice 'riempitivo' per la propria line-up, un titolo che finiva nella medesima categoria di un qualsiasi *Trevor McFur In The Crescent Galaxy*. Naturalmente gran parte del gioco venne completata dopo quel giorno, ma ciò nonostante mi ero convinto che il mio fosse sostanzialmente il peggiore [dei titoli di lancio] ed ero persino preoccupato che non fosse sufficientemente valido per essere pubblicato. Quando della gente di ritorno dal CES mi disse che *Tempest 2000* aveva vinto un premio come uno dei migliori giochi della fiera, mi sentii decisamente sollevato".

Sebbene *Tempest 2000* fosse stato accolto da recensioni entusiastiche, servì a ben poco nella guerra che Jaguar dovette combattere con SNES e Mega Drive, entrambi dotati di un parco software immenso. Minter non se la prende troppo per il mancato successo di pubblico (destino condiviso da *Tempest 3000*, versione realizzata sempre da Jeff per il Nuon) ed è ben felice che l'emulatore Project Tempest (http://pt.emuunlim.com/) permetta a chiunque di provare il gioco senza sobbarcarsi i costi di una vecchia console.

Già, considerare *Tempest 2000* semplicemente come uno dei migliori giochi per Jaguar significa fare un torto a uno sparatutto il cui gameplay è in grado di competere tranquillamente con qualsiasi shooter moderno. E, per la gioia dei fan del genere, Minter appare assolutamente convinto che ci sia ancora vita nella serie: "Immaginate una versione aggiornata di *Tempest* per PSP...", si limita a dire.

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futureitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Bene, mi hai preso per il culo a lungo a causa della mia passione per i videogiochi, eppure sei stata tu a regalarmi un GameCube. Ne desideravo il possesso, ma una volta capitato tra le mie ossute manine l'ho usato molto poco. Tipico capriccio infantile. La mia passione sta scemando col tempo, anche se scrivere un pezzo per una rivista virtuale o due pensieri slegati fra loro per uno stupido forum ti fa sentire inutilmente importante e ancora attaccato a quel mondo di poligoni e pixel. Guardami, hai un ragazzo che batte i tasti dandosi un certo tono, non sei contenta? Pare di no, dal momento che anche la tua febbre per lui sta svanendo. Game Over [Foto 01]. Insert coin to continue. Mannaggia, affondi le mani nelle tasche e ti accorgi che a metà gioco non puoi continuare. Proprio sul più bello. Sbatti i pugni su quel cabinato cercando di arrestare il conto alla rovescia, imprechi sperando che la CPU si muova a compassione.

Ti ricordi come eravamo affiatati? Io mi davo da fare, spingevo i bottoni, tu mi offrivi quello di cui avevo bisogno. Non dirmi che ti sei già dimenticata tutto. Eppure non mi rassegno. Torna a casa, riprendi le vecchie abitudini [Foto 02] e dimentica quell'avventura lasciata a metà. Facile a dirsi, ma ingoiare noci intere e poi star bene è tutto un altro paio di maniche. Me lo sentivo, non mancava molto al livello più bello. Lo avverti quando sta per palesarsi, dopo tutti gli anni spesi ad accumulare life-up, malus o posizioni di prestigio nella schermata dei record. Neanche correre all'impazzata nella saletta piena di fumo e brutte facce in cerca di aiuto è stato utile. Una pacca sulla spalla, un sorriso, ci sono passato anche io, vedrai che avrai altre occasioni. Quasi mi hanno convinto, sai? Sì, chi se ne fotte, non mi frega più. Mi sia di lezione: pantaloni più larghi o marsupio ben allacciato equivale a più gettoni. Non fa una grinza. Il contenitore per il contenuto, quale figura retorica, qui si parla di pura pragmatica al servizio della protezione da inculate. Ora, non mi interessa più. Se tornerò, mi indirizzerò di certo su un diverso cabinato. Ma allora perché ho paura che un altro prenda il mio posto? Sono rimasto lì, in attesa che il countdown toccasse lo ero, e l'ha fatto. Game Over, per davvero.

Tra me e te è tutto finito, ora mi arrendo. Come un imbecille parlo con uno schermo, il mio viso riflesso e le sequenze di opening in loop quasi come se fra di noi nulla fosse accaduto. Maledetta, proprio sul più bello. Meglio che mi allontani da questa sala, prima che veda qualcun altro avvicinarsi a te. Non lo sopporterei. Torno mesto a casa. Ora forse capisco perché mi hai regalato un GameCube. Non mi volevi più intorno, confessa. Sfortunatamente per te, la mia ebbrezza per i videogiochi sta sfumando. Così come il tuo amore, lo so.
Cloud Strife
Redattore di Nipogames.com

Abbandoni, Cloud? Non era amore vero, alla fine? E viene da chiedersi: sei l'unico? Quanti di voi si stanno disinnamorando del videogioco? Quanti di voi stanno leggendo queste righe a casa di un amico, o rannicchiati alla Sam Fisher in un angolo buio dell'edicola, tanto per vedere che aria tira lì dove un tempo vi divertivate e ora non più? **Videogiochi** è convinta che ci siano tanti là fuori in bilico. Hai trent'anni e non ti sei ancora laureato. Hai trent'anni e ti stai per sposare. Hai trent'anni e hai già un figlio di due. E ti chiedi chi te lo fa fare. Onestamente, è una situazione complicata. Qui non si tratta di smettere di giocare o meno. Il videoludismo non è come il tabagismo: non è un vizio che interrompi per scelta. È un vizio che svanisce da sé. È chiaro che sei geloso di chi videogioca. Perché non sei stato tu a dire basta. Così, puff, una mattina ti svegli ed entri ed esci dal bagno senza aver aperto il DS, o senza esserti specchiato nello schermo di PSP. All'idea che un simile dramma possa colpire chiunque nel sonno ti passa la voglia di dormire. Però **Videogiochi** vorrebbe capire. Lei che videogioca per professione non può permettersi di perdere la passione. Lei che videogioca per professione di fatto dorme molto poco. Ma voi siete liberi. Non di cegliere, ma di lasciarvi andare. Dove vi sta portando la corrente?

Vorrei continuare il dibattito da me aperto sul retrogaming e sull'evoluzione del medium stesso alla luce delle pertinenti osservazioni sollevate da Lorenzo Vicari, la cui lettera è stata pubblicata nel numero scorso.

In realtà, le opinioni di Lorenzo, peraltro da voi condivise, mi avevano quasi convinto, a tal punto che qualche giorno fa ho rispolverato il vecchio N64 per rigiocare dopo sei anni al coinvolgente *Zelda: Ocarina of Time*. Rileggendo qualche articolo su riviste del settore, tra cui la v(n)ostra, mi è ritornato in mente lo stupore conseguente all'impatto [Foto 03] con quella grafica 3D ultradettagliata e le immagini di quella vastità di scenari in cui mi ritrovai immediatamente catapultato. Ho riacceso quindi la console nel tentativo di recuperare quelle emozioni. Ma non era più lo stesso gioco. Sì, la cartuccia era la medesima, il 'contenitore' era perfettamente uguale a come lo ricordavo. Ciononostante ho spento la console dopo pochi minuti. Perché? Non riuscivo più a provare quelle sensazioni, ad affascinarmi per l'imminente scoperta... tutto mi sembrava scontato, quasi come se avessi nelle mani una versione del gioco peggiorata rispetto a quella che ricordavo. Ma se non avessi mai giocato a quell'episodio di *Zelda* e non avessi 25 anni, davvero sarei riuscito ad accontentarmi di un'ottima giocabilità? Se quella meccanica di gioco, sicuramente eccezionale, fosse riproposta nell'imminente sequel, a quale titolo, caro Lorenzo, preferiresti giocare? L'essenza del videogioco è, a mio modo di vedere, nell'immedesimazione che la sola giocabilità non sempre può garantire. Se così non fosse, perchè allora ci si dovrebbe adoperare per produrre console sempre più sofisticate e costose?

Il retrogaming è davvero un'arma a doppio taglio: con il pretesto dell'immediatezza e facendo leva sui nostri ricordi, distrugge gli stessi sminuendo le esperienze videoludiche passate. Per comprendere il presente e cogliere le innovazioni tecnoludiche, è proprio necessario impugnare vecchi joypad? Non sarebbe invece sufficiente riaprire le pagine di un vecchio numero di Super Console?
Luca Manca

> "La mia passione sta scemando, anche se scrivere un pezzo per una rivista virtuale o due pensieri per uno stupido forum ti fa sentire inutilmente importante e ancora attaccato a quel mondo"
> **Cloud Strife**

Probabilmente il retrogaming migliore è quello che si pratica nel cervello. Anabolizzato da una memoria ingannevole, il ricordo della grafica di un tempo è immagine dell'esperienza che quei quattro poligoni seppero produrre. E di quello che la fantasia ci mise di suo. Tutto fa brodo, e quel brodo resta caldo e fumante nella dispensa cranica finché non lo tiri puoi per una verifica. La raggelante realtà del progresso tecnologico lo trasforma istantaneamente in un cubo di ghiaccio pixelloso. E a nulla serve riporlo lì dov'era. Ormai è da buttare. Ma il cervello umano ha anche la pregevole abilità di adattarsi. Laddove un tempo si adattò allo sconvolgimento del 'cavolo, guarda! Link in 3D!' permettendoti di sopravvivere e continuare a giocare, oggi si adatta allo sconvolgimento del 'ma che schifezza è?'. È il miracolo dell'elasticità mentale. Con una particolarità: è un'elasticità più rapida in un verso che nell'altro. Il cervello si adegua subito al bello, ma molto lentamente al brutto. Ma era brutto Zelda all'epoca? No. È cambiato da allora? No. Cos'è cambiato quindi? Boh. Quel che è certo è che se insisti (piuttosto che spegnere la console "dopo pochi minuti"), se ti lasci andare, allora sopravvivrai all'obbrobrio e apprezzerai tutto il resto.

"Ho riacceso la console nel tentativo di recuperare quelle emozioni. Ma non era più lo stesso gioco. Sì, la cartuccia era la medesima. Ciononostante ho spento la console dopo pochi minuti. Perchè?"

Luca Manca

C'è un genere di gioco che dopo aver avuto un suo periodo d'oro negli anni novanta e aver creato numerosi fan, è completamente scomparso: il buon vecchio picchiaduro a scorrimento. Al giorno d'oggi poche case cercano di resuscitarlo, purtroppo con risultati scarsi (*The Bouncer*, *Crimson Tears*) e tutto ciò non fa che intristire i fan dei vari *Street of Rage* o *Final Fight*. Io ho rigiocato a moltissimi picchiaduro a scorrimento su emulatori e li ho amati, ma riflettendo penso che sia impossibile un ritorno odierno di quel genere. Quel tipo di giochi erano imbevuti di cultura anni '90 e ciò era al tempo stesso il loro migliore pregio e difetto. Al tempo i protagonisti, per quanto esagerati (un sindaco wrestler?) [Foto 4], potevano affascinare il giocatore con il loro aspetto da duri, ma adesso sembrano solo delle macchiette (qualcuno ha mai visto le spalle dei personaggi di *Riot City*?). Il wrestling aveva grande successo al tempo, ed infatti ecco apparire la copia di Hulk Hogan in *Vendetta* di konami.

Non solo i personaggi hanno perso il loro smalto, ma anche gli scenari non sono più riproponibili al pubblico del 2000. Quell'insieme di sobborghi infestati da punk e teppisti o quelle fabbriche abbandonate non calamitano più l'attenzione del giocatore moderno proprio per la loro componente iconografica che appartiene ad un altro decennio. Non dimentichiamo che gli esperimenti fatti di recente hanno tutti ambientazione futuristica. Il picchiaduro a scorrimento può essere considerato come un antecedente dello stylish gaming poiché puntava tutto sulla componente visiva, 'cool', per mascherare una giocabilità alla lunga ripetitiva. Penso che nessuno sarebbe lieto di vedere Mike Haggar combattere in bullet time.
Lorenzo Vicari

Il picchiaduro a scorrimento non può essere considerato un antecedente dello stylish gaming. Il picchiaduro a scorrimento È l'antecedente dello stylish gaming. E la ripetitività non c'entra. È proprio lo stesso genere, che si è evoluto, che si è tridimensionalizzato, che si è ispessito, che si è 'stilizzato', ma che propone comunque il medesimo concetto di fondo. I picchiaduro di cui parli si rifacevano all'immaginario dell'epoca, alla moda dell'epoca, pertanto è pacifico che una loro eventuale riproposizione odierna equivarrebbe a quella dei pantaloni a zampa d'elefante o alle capigliature parruccose degli Europe. It's the final countdown, e questo vale per tutte le mode.

Salve a tutti, vorrei sapere certe curiosità sulla mitica sfida tra DS e PSP. Innanzitutto vorrei sapere come mai l'uscita della PlayStation Portable nel cuore del Sol Levante non abbia riscosso successo (non che ce non ne sia stato!) tanto quanto la nuova console portatile della grande N, pur essendo a mio parere migliore del DS.

Inoltre ho un forte dubbio: i titoli con cui le due console si apriranno il varco nel nostro mercato. Mi sembra che la PSP sia in netto svantaggio rispetto al DS che sforna [Foto 05] ogni giorno novità sorprendenti mentre per l'avversaria nera sembra tutto fermo a quei pochi ma mitici intrattenimenti ludici. Non che abbia qualcosa contro la PSP, anzi. Tempo fa ero 'ambasciatore del DS', ma quando ho visto sulla vostra rivista una luce strana, magica, la PSP, ho issato bandiera bianca in segno di sconfitta. Fate sì che l'offuscamento del mio sapere sulla 'vedova nera' cessi.
Grazie Ludomaster

Per il lancio giapponese, Sony ha semplicemente distribuito poche PSP rispetto alla domanda. Risultato: lancio così così. Poi però si è ripresa, e i primi tre mesi del 2005 la vedono in vantaggio sul DS. Da poco però, il DS s'è ripreso, e con l'uscita dei nuovi modelli color 'donna-comprami' ha superato la PSP nelle due settimane a cavallo fra marzo e aprile.

Per quanto riguarda il software, hai ragione. Sebbene lo 'svantaggio' non sia così netto, dopo un inizio col botto (*Ridge Racer*, *Lumines* e *Wipeout Pure*), il futuro resta oscuro. L'imminente E3 saprà offrire lumi in merito.

01

02

03

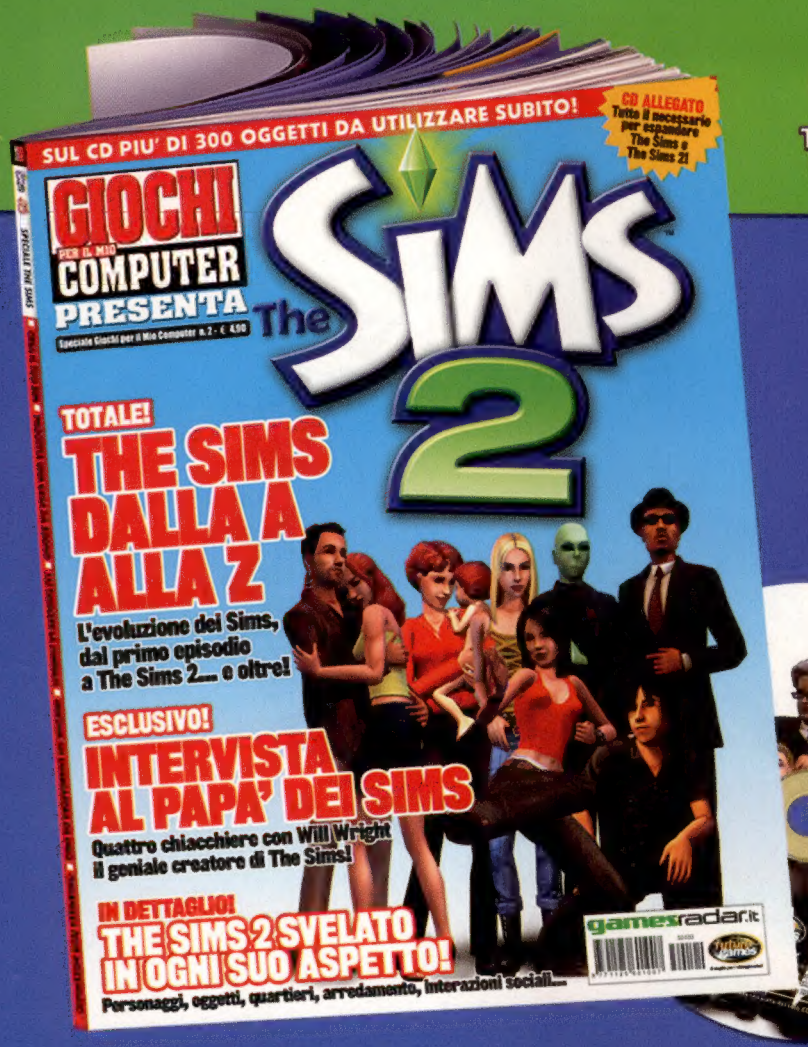
04

05

> "Quell'insieme di sobborghi infestati da punk e teppisti non calamitano più l'attenzione del giocatore moderno proprio per la loro componente iconografica che appartiene ad un altro decennio"
> Lorenzo Vicari

La rivista che svela tutto su

The SIMS 2 The SIMS



IN EDICOLA DALL'11 MARZO A SOLI 4,90 EURO!

- Un CD con centinaia di file tra oggetti, abiti e contenuti speciali per The Sims, The Sims 2 e relative espansioni
- Tutto quello che bisogna sapere sui propri Sims, dalla culla alla tomba
- Una panoramica completa sul fenomeno The Sims
- L'intervista esclusiva a Will Wright, il creatore di The Sims

Realizzata dallo stesso team di

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, il logo EA GAMES, Maxis e il logo Maxis sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

La fiera delle meraviglie

n-gage.com

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

IL NEMICO SI TRASFORMA IN FRETTA.
E TU CHE ASPETTI?

N-GAGE
NOKIA
The gamer's phone

12+
www.pegi.info

gameloft

www.splintercell.com
www.n-gage.com/splintercellchaostheory

Copyright ©2005 Nokia. Tutti i diritti riservati. Nokia, N-Gage ed N-Gage QD sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation. ©2005 Gameloft. Tutti i diritti riservati. Gameloft e il rispettivo logo sono marchi registrati di Gameloft negli USA e/o negli altri Paesi. Splinter Cell, Splinter Cell ChaosTheory, Sam Fisher, Ubisoft e il relativo logo sono marchi registrati di Ubisoft Entertainment negli USA e/o in altri Paesi.

gamesradar.it

future games
Il meglio per i videogiocatori

9 771723 334000 50013

POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46)
ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI